

ФИАСКО

ЯСОН МОРИНГ СТАР

ФИАСКО

от Ясона Морнингстара

Перевод: Павел Берлин, Александр Ермаков

Редактор: Анастасия Гастева

Вёрстка: Александр Ермаков

Цветные иллюстрации и обложка: Джон Харпер

Дополнительные иллюстрации: Ясон Морнингстар

В мире полно людей, сетующих на судьбу.

И вправду, никто не застрахован от беды. Даже если ты папа Римский, президент Соединенных Штатов или Человек года, всё равно какая-нибудь беда на тебя всегда может свалиться.

Но ты продолжай жаловаться, рассказывай о своих проблемах соседу, проси у него помощи — увидишь, как он поспешит смыться. Возьмите Россию: они там постановили, что все друг за дружку горой — так, во всяком случае, говорят.

Но вот про Техас я знаю совсем другое...

Виссер, «Просто кровь»

ТЕХНИЧЕСКАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Этот документ использует гарнитуры PT Serif и Baveuse. Шрифт игровой кости Фиаско разработан Madirishman.

ISBN: 978-5-905471-02-5

Авторские права на Фиаско принадлежат Ясону Морнингстару. Права на цветные иллюстрации принадлежат Джону Харперу, 2009. Права на перевод на русский язык принадлежат ООО «Студия 101». Все права защищены.

Если у вас появятся собственные наработки по мотивам Фиаско, мы будем рады помочь вам обнародовать их. Пишите нам на mailbox@studio101.ru.



ФИАСКО



ПОСВЯЩАЕТСЯ

Отом Винтерс, которая любит хорошее фиаско.

БЛАГОДАРНОСТИ

...Джарроду Акистапасу, Кевину Аллену Мл., Джейсону Д. Корли, Адама Дрею, Дэмьену Фраустро, Натану Херрольд, Виллу Хиндмарку, Уильяму Хаггинсу, Седжу Латорра, Флавио Мортарино, Ринату Рамонду, Кире Скотт, Джонатану Уолтону, Камилу Вегрзиновичу и моим друзьям на story-games.com и везде за мудрые советы и энтузиазм.

Большое спасибо Сету Бен-Эзре, Крису Беннету, Колину Крейтцу, Роберту Эрли-Клаку, Ларе Эрмакора, Алессандро Фонтейну, Заку Гринвосс, Тому Гурганосу, Джону Харперу, Джеффу Хосмеру, Ральфу Мазза, Роберту Поппе, Грэхэму Волмси и Крису Йетсу за то, что помогли мне сделать эту игру столь чертовски хорошей.

Спасибо за помощь с русским Фиаско Ольге Шипицыной, Илье Козубовскому, Сергею Макарову, Кириллу Румянцеву, Нине Рыжовой и всем остальным!

Сердечное спасибо вам и всем плейтестерам, и простите за тот беспорядок сзади под брезентом. Лучше не смотрите, ОК?
У меня всё под контролем.



ПЛЕЙТЕСТЕРЫ

Команда Булл-сити: Марк Коси, Джоэл Колдрен, Джонатан Дэвис, Мэтью Ганди, Майк Грейвс, Нейтан Херрольд, Энди Китовски, Скот Морнингстар, Клинтон Р. Никсон, Йен Оукс, Роберт Попп, Эрик Провост, Лайза Провост, Дэн «Лютик» Пакетт, Стив Сегеди, Джо «Дядя Тимоти» Стэнтон и Реми Трёр.

Команда «Давайте без имён»: Томг, Спадз, Дарт, Хели.

Команда Конец игры: Крис «Это мой леопард» Беннет, Роберт Эрли-Кларк, Крис Петерсон и Карен Твелвз.

Команда Лондон: Стив Демпси, Ваи Кьен, Саймон Роджерс, Грэхэм Валмсли и друг Грэхэма Дейв.

Команда Хай-пойнт: Чэд Боусер, Джеймс «Конни» Джефферс, Энди «Чикен-Хат» Ньютон, Крис Норвуд и Кларенс Симпсон.

Команда Милан: Клаудио Агости, Сильвия Бинделли, Клаудио Кристиционе, Дамиано Деско и Флавио Мортарино.

Команда Лос-Анджелес: Эрик Дж. Бойд, Джош Роби, Райан Маклин и Уильям Хаггинс.

Команда Морристаун: Лоуэлл Карсон, Эрик Тейдж Ларсен, Райан Маклин и Майкл «Отец Мак-Кин» О»Салливан.

Команда Пеория: Кристел Бен-Эзра, Габриэль Бен-Эзра, Сет Бен-Эзра, Ральф Мазаа и Кит Сирс.

Команда Портленд: Эван Е. Дюма, Зак Гринвосс, Джо Жакетт и Брайан К. Смит.

Команда Сиэтл: Джеймс Браун, Крис Беннетт, Майкл Декур, Райан Форсайт, Мэттью «Король покрышек» Гаган, Уилл Хаггинс, Мэттью Клейн, Чин-Пин Линь, Ральф Мазза, Ленсли МакКивер, Лукас Майхан, Пол Риддл и Майк «Люсиль» Шугабейкер.

Команда «Застрелили шерифа»: Колин Крейтц, Джон Даниэлс, Крис Дейблер, Сара «Хейди Джо» Томас.

Команда «Сверхновая»: Джефф Хосмер, Тетя М, Джо Иглесиас, Шон Левентал и Мэл Уайт.

СОДЕРЖАНИЕ

Начало	3
Содержание	7
Краткая презентация	8
Переходим к интересному	9
Обзор	10
Глоссарий	12
Завязка	15
Сцены	27
Первый акт	35
Встряска	39
Второй акт	43
Последствия	47
Как усложнить себе жизнь?	51
Таблицы	55
Встряска	56
Последствия	58
Шаблоны	60
Шахтёрский посёлок	61
Мы завалили дракона!	73
Ядерное лето	85
Лёд	97
В тихом омуте	109
Симфония ужаса	121
Отчёт об игре	133
От автора	153
Фильмография	155
Ресурсы	157
Шпаргалка	158
Благодарность	160

КРАТКАЯ ПРЕЗЕНТАЦИЯ

Вот несколько ключевых компонентов: динамит, прыжки с шестом, веселящий газ, вертолёт... — Ты понимаешь, как это будет невероятно? Давай!

Динан, «Бутылочная ракета»

Игра Фиаско призвана отражать дух искромётных и динамичных сюжетов кино. Фильмы, послужившие источниками вдохновения, известны многим: «Просто кровь», «Фарго», «Путь оружия», «После прочтения сжечь» и «Простой план». Каждому из вас предстоит сыграть роль человека с неуёмными амбициями и посредственным самоконтролем. Радужные мечты безусловно сбудутся, но самым бездарным образом. Этим людям в целом не везёт, а в конце всё и вовсе полыхнёт яркой вспышкой зависти, жестокости и взаимных обвинений. Пострадает репутация, будет обретен болезненный опыт, кто-то, возможно, даже расстанется с жизнью. И, если вам действительно повезёт, то вы вернётесь к тому, с чего начали.

ВАМ ПОТРЕБУЕТСЯ

- * Три, четыре или пять человек, включая вас. Ведущего в этой игре нет
- * Некоторое количество игровых кубиков: по два чёрных и два белых на каждого игрока. На самом деле подойдут любые два цвета, чтобы различать успех и неудачу. Я использую чёрный и белый для ясности
- * Пара десятков карточек или стикеров и карандаши
- * Примерно два с половиной часа в зависимости от опыта, стиля игры и размера группы

ПЕРЕХОДИМ К ИНТЕРЕСНОМУ

Короче, муха в стакане, полный абзац, лев прорычит.

Сол, «Ананасовый экспресс»

ПРОСТО ПОСМОТРЕТЬ

Если вы хотите краем глаза взглянуть, что это за игра, почитайте «Краткую презентацию» на странице 8, «Обзор» на странице 10 и, возможно, «Глоссарий». Потом просмотрите Шаблоны, начиная со страницы 60 и прочитайте исчерпывающий «Отчёт об игре» на странице 133.

НОВИЧОК В РОЛЕВЫХ ИГРАХ

Если игра такого рода для вас в новинку, я советую прочитать всю книгу. Обратите особое внимание на «Отчёт об игре» на странице 133. Это не квантовая физика, и, я надеюсь, вам будет понятно, как все это работает, хотя при первом прочтении может быть немного странновато. Примеры должны помочь!

«ПРОФУ» В СЮЖЕТНЫХ ИГРАХ

Если вам знакомы коллективные сюжетные игры (Фиаско во многом напоминает, к примеру, Prime Time Adventures или Montsegur 1244), вы, вероятно, можете спокойно проигнорировать раздел правил. На что обратить внимание и «Отчёт об игре». Однако игра идет немного не так, как вы привыкли, так что не делайте поспешных выводов. Я постараюсь чётко описать, что и когда делать.

НЕ НОВИЧОК В ФИАСКО

«Шпаргалка» на странице 158, таблица Встряски на странице 56, а таблица Последствий на странице 58. Шаблоны начинаются со страницы 61. Отрывайтесь!

Прежде чем мы продолжим, мы должны поклясться перед Богом, Аллахом, что никто, кроме нас об этом деле никогда не узнает. Договорились? Ни члены семьи, ни подруги. Никто.

Питер Гиббонс, «Офисное пространство»

Фиаско — это коллективная игра, требующая заинтересованности и вовлечённости каждого её участника. Игрок либо активно действует от лица своего персонажа, либо вносит предложения и обсуждает идеи сцен. Каждая последующая сцена должна оказаться сильнее предыдущей. Из-за бешеного темпа развития событий любое решение значит очень много.

Игра Фиаско начинается с **Завязки** — коллективного действия, в ходе которого вы с друзьями придумываете некоторое количество обстоятельств. Вы выбираете шаблон, который определяет время и место: современный южный городок, а может быть, Дикий Запад. Пользуясь игральными костями, как генератором случайных чисел, вы выстраиваете интригу из **Отношений** и **Деталей**, взятых из шаблона. Обрисовав ситуацию, стоящую на грани сочной катастрофы, вы придумываете персонажей.

Когда Завязка определена, вы разыгрываете **сцены**, участниками которых по очереди становятся разные персонажи. Когда наступает ваш ход, вы можете выбрать, хотите ли вы **Создать** сцену (определить её характер, явные конфликты, место и участвующих в ней персонажей) или **Разрешить** её (оставить создание сцены на откуп друзьям, но принять решение, будет ли её исход для вашего персонажа положительным или отрицательным). И то, и другое одновременно вы сделать не можете!

Игра состоит из двух актов. Как правило, каждый акт занимает около часа. После окончания **Первого акта** случается **Встряска**, когда происходят какие-то из ряда вон выходящие события, нарушающие плавное течение истории. После окончания **Второго акта** наступает время **Последствий**, когда вы узнаете, что уготовила судьба вашим персонажам. Обычно Завязка занимает пятнадцать минут, Встряска и Последствия — еще пятнадцать минут. У вас время игры может немного отличаться.

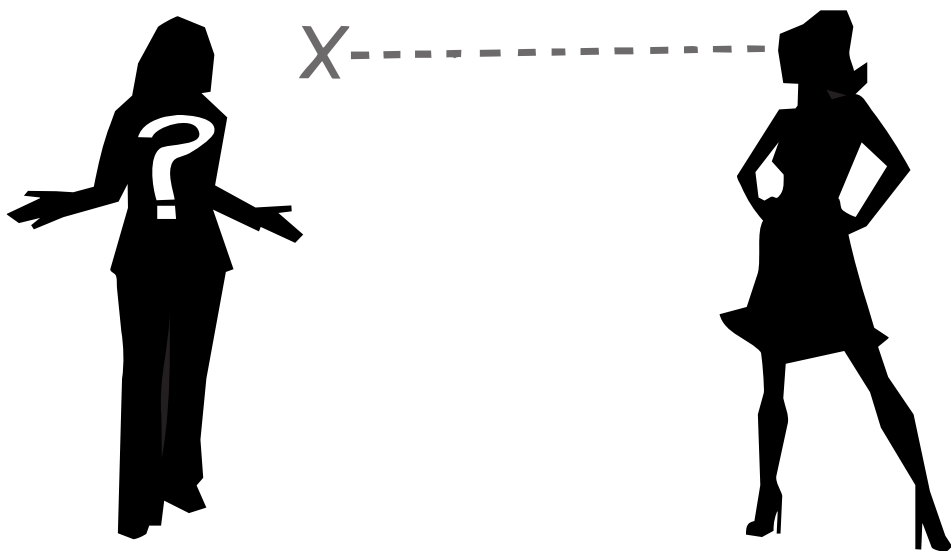
Вам потребуется куча игровых костей (по четыре на игрока), которые используются по-разному в процессе игры. Кости вам понадобятся во время Завязки, они также помогают определить исход сцен и регулировать темп игры. Когда половина костей использована, заканчивается Первый акт, определяется

Встряска и начинается Второй акт. Когда использованы все кости, Второй акт завершается, и настает время Последствий.

В Первом акте вы представляете своих персонажей окружающим, знакомитесь с ними поближе, узнаете, чего они хотят, и делаете первые шаги к исполнению их желаний. Когда Первый акт заканчивается (после того, как половина костей использована), вы добавляете Встряску, которая ещё сильнее дестабилизирует ситуацию. Начинается Второй акт.

Во Втором акте ваши персонажи, не жалея никаких средств, стремятся к достижению своей цели: громкому успеху, драматической мести, а то и просто тёплому приюту. Когда использован последний кубик, Второй акт завершается, и начинаются Последствия. Вы узнаете, как сложились судьбы ваших персонажей.

Последствия разыгрываются как коллаж, а кости дают вам возможность раскрыть очень богатый внутренний мир персонажей в ярком, стремительном и иногда неожиданном финале.



и ещё одна вещь

Я пытался писать эти правила в разговорном стиле, который соответствует теме и описанным фильмам. Будьте готовы к сквернословию и вульгарности. Если такие вещи вас беспокоят, то эта игра, вероятно, не для вас.

ГЛОССАРИЙ

Послушай. Лично мне насрать. Я знаю, Марти подонок, но тебе нужно что-то делать. Не знаю... Вернуть деньги, извиниться или слинять отсюда куда подальше, или ещё что... Унизительно заступаться за такую сволочь... Я не шучу, Рэй, так и знай, это не шутка.

Мерис, «Просто кровь»

Завязка — предварительный этап сессии Фиаско, в ходе которого вы выбираете Шаблон, устанавливаете Отношения, вызываете к ним Подробности, создаёте персонажей и решаете, что именно происходит.

Шаблон — сердце хорошего фиаско — комбинация из обстановки, ситуации, жанра и хорошего пинка под зад. Шаблон состоит из четырёх списков: Отношения, Желания, Предметы и Места. Последние три списка называются Подробности и связаны с определенными Отношениями.

Категории — в таблице каждого шаблона шесть основных категорий. Например, в таблице предметов может быть категория Оружие. Каждая категория, в свою очередь, состоит из шести конкретных элементов. Категории выбирают во время Завязки.

Элемент — в таблице каждого Шаблона шесть основных Категорий, а в каждой Категории — шесть Элементов. Например, в категории Оружие в списке Предметов есть «Револьвер». Элементы выбирают во время Завязки.

Отношения — ядро игры — взаимосвязь персонажей. У вашего персонажа сформируются разные отношения с персонажами ваших друзей справа и слева за столом.

Подробность — Подробность может быть Предметом, Желанием или Местом. Подробность всегда привязана к Отношению. Вы определяете Подробности во время Завязки по общей Категории и конкретному Элементу (например, «Предмет: Оружие: Клингонский меч»), и вокруг них вращается игра. Во время Встряски вы также выбираете Подробности из соответствующей таблицы.

Кости — во время игры вы будете использовать шестигранные игральные кости, иным словом, кубики. Они необходимы для регулирования темпа игры: в начале Первого акта каждый игрок бросит по 4 кубика в центр стола. Когда в центре стола останется только половина кубиков, то произойдёт Встряска. И, как легко понять, Второй акт заканчивается тогда, когда не

останется ни одного кубика, затем наступают Последствия. В индивидуальных сценах игроки либо выбирают, либо получают один кубик, цвет которого определяет положительный или отрицательный исход. Во время Встряски и Последствий каждый цвет суммируется, и меньшее число вычитается из большего. Высокое значение белого или чёрного цвета полезно и даже может спасти вашему персонажу жизнь. Равное количество белых и чёрных кубиков — прощальный поцелуй перед смертью или знак ещё большей беды.

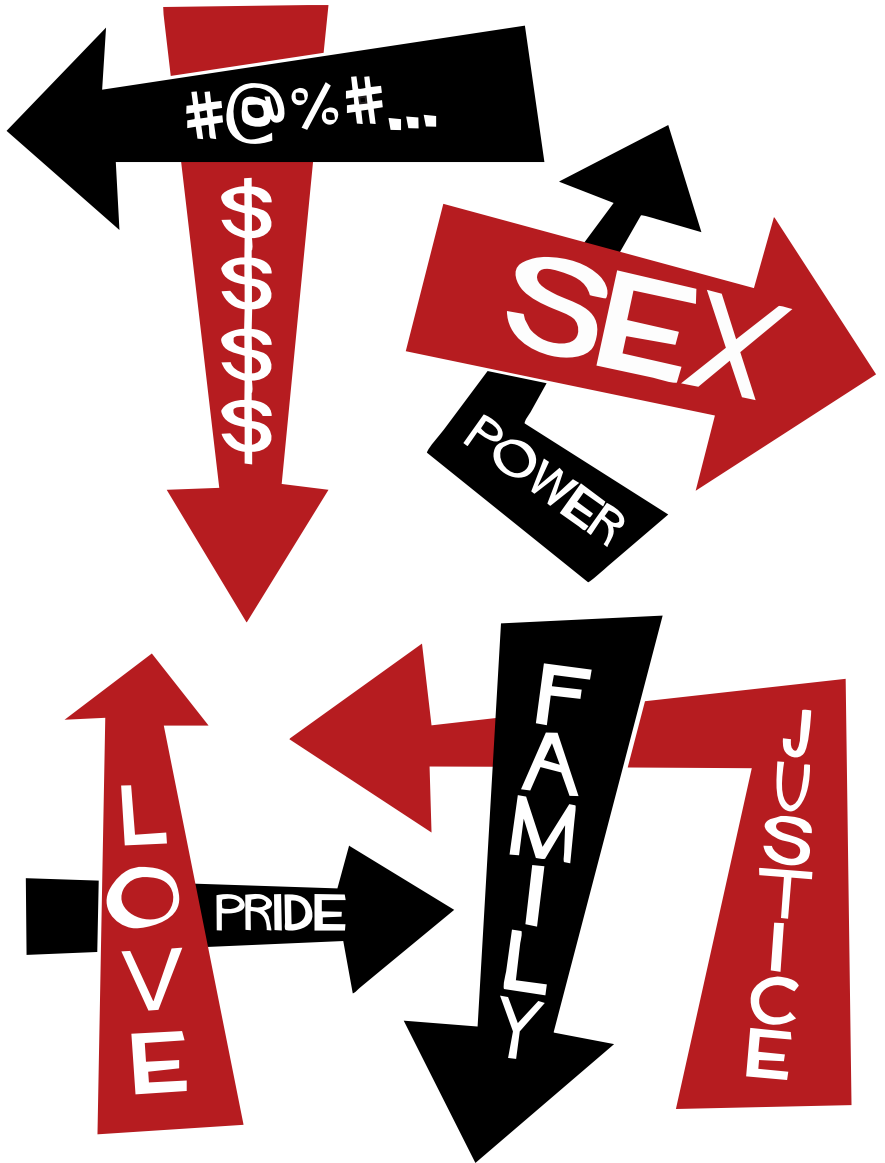
Разрешение — один из двух подходов к сцене. Позволив вашим друзьям Создавать сцену, вы можете насладиться ее неожиданным оформлением. В обмен на то, что вы отдали контроль за формированием сцены, вы получаете право решить, будет ли исход положительным или отрицательным для вашего персонажа, то есть Разрешить сцену.

Создание — один из двух подходов к сцене — её оформление. Создающий сцену игрок описывает место действия, участников, антураж, направление развития. Если вы выбираете Создание сцены, ваши друзья будут разрешать эту сцену и определять успешность её исхода для вашего персонажа.

Акт — примерно половина игры. Первому акту предшествует Завязка, а по его окончании случается Встряска. Второму акту предшествует Встряска, а по его окончании наступают Последствия.

Встряска — Встряска происходит после Первого акта, когда половина игровых костей уже распределена, то есть сыграна половина сцен. В игре на четверых Встряска происходит после восьми сцен. Это момент, когда случается нечто, дестабилизирующее и без того шаткую ситуацию. Что-то может вспыхнуть, кого-то могут арестовать или что-то весьма неудачно могут оставить на автобусной остановке, и ФБР это найдет. Элементы Встряски вводятся в игру в любой момент Второго акта. Можно даже все одновременно, не стесняйтесь!

Последствия — Последствия наступают по окончании Второго акта. Последствия выстраиваются как коллаж и обрисовывают славное будущее ваших персонажей. Чтобы определить исход, бросьте игральные кости, которые вы накопили на протяжении игры, сложите результат каждого цвета и вычтите меньшее число из большего. Если получится большое число, это хорошо (скажем, 7 чёрное), а если что-то близкое к нулю, то это очень плохо.



Завязка

КОРОТКО О ГЛАВНОМ

Выберите Шаблон

Бросьте все игральные кубики в центр стола

Создайте сеть Отношений и Подробностей

Придумайте персонажей, увязанных в эту сеть

Верните все кубики обратно в центр стола



КАК ЭТО ДЕЛАЕТСЯ

Один раз я сидел в тюрьме. Два раза был женат. Потом меня забрали в армию, и мне пришлось два с половиной года жить где-то в жопе в Мексике безо всяких на то причин. Мне сломали лицевую кость, удалили почку, в лодыжке, которая никогда не заживёт, у меня осколок кости... Всякого говна я в этой жизни повидал, но гаже вот этой херни не было ничего.

Вилли, «Плохой Санта»

* Выберите Шаблон

Шаблон — это основа Фиаско. Опираясь на Шаблон, вы обрисовываете ситуацию и создаёте персонажей. Считайте Шаблон конструктором сюжета. Это большой список клёвых штуковин, характерных для своего времени и места.

Шаблоны состоят из четырёх списков. Пункты из этих списков станут основой вашей игры — её центральными элементами. Отношения — первый и самый важный элемент, Подробности же придают им остроты и яркости. Подробности всегда привязаны к Отношениям и могут быть Предметами, Желаниями или Местами.

Каждый список Шаблона состоит из шести Категорий, а каждая Категория — из шести Элементов. Например, если открыть в конце книги Шаблон «В тихом омуте», то в списке Мест мы увидим шесть разных Категорий, а в Категории «У федеральной автострады» — шесть элементов. Допустим, нам приглянулся четвёртый элемент — «Заправка и магазинчик Квик-Пик».

Выберите Шаблон, который нравится всем, или сделайте собственный. Шесть чертовски удачных готовых Шаблонов, а также советы по созданию своих собственных можно найти начиная со страницы 60.

* Бросьте все игральные кубики в центр стола

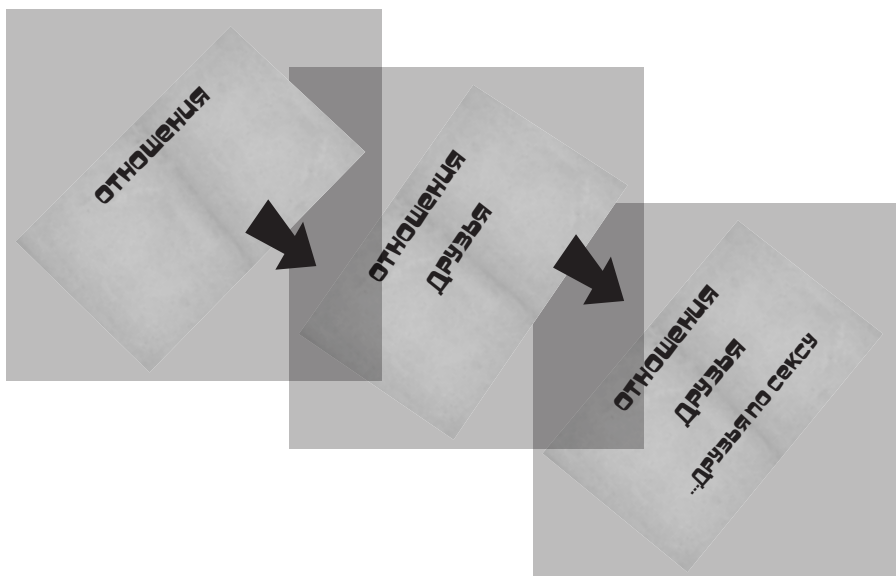
Итак, Шаблон выбран. Теперь пусть каждый игрок возьмёт по две чёрных и две белых игровых кости и бросит их на середину стола. Таким образом, вы будете бросать 12, 16 или 20 костей для трёх, четырёх или пяти игроков соответственно. Неважно, кто их бросает, просто для Завязки вам нужен приличный набор случайных чисел.

* Создайте сеть Отношений и Подробностей

Вы выбрали увлекательный Шаблон, и у вас есть набор чисел в виде игровых костей в центре стола.

Ваша игра будет содержать набор определённых элементов, например «Место: Прачечная «Садз энд Дадз» или «Отношения: Друзья-любовники». Они станут каркасом и опорой игры. У вашего персонажа будут Отношения с другими персонажами, которых играют ваши друзья слева и справа, и пара Подробностей — Желаний, Предметов или Мест, которые помогут обрисовать предысторию их отношений.

Начните ход с игрока, который родился в самом маленьком городе, и продолжите по часовой стрелке, выстраивая общую картину мира и сплетая паутину взаимоотношений. Для этого просмотрите списки Шаблона и возьмите игровой кубик из центра стола с числом, которое соответствует заинтересовавшему вас Элементу. Если это общая Категория (скажем, «Место: У федеральной автострады»), запишите его на новой карточке. Если это уточнение конкретного Элемента в общей категории, которая уже присутствует на столе (как, например, «Место: У федеральной автострады: Квик-Пик»), допишите это дополнение на соответствующую карту. Поскольку между каждой парой игроков будет одно Отношение, вы можете упрощать Завязку, разложив по две карточки между игроками и написав наверху одной из них «Отношения».



Подробности неразрывно связаны с Отношениями: если есть звероферма, то это звероферма, связанная с пастором и его секретарем или с двумя продажными копами, но не с одним-единственным персонажем.

В свой ход можно определить Отношения между любыми двумя персонажами игроков, если они ещё не определены. Или можно добавить Подробиностей к одним из имеющихся Отношений.

К концу Завязки у каждого игрока должно оказаться по четыре карточки, две из которых относятся к игроку справа, и две — к игроку слева. На каждой карточке должны лежать два игральнх кубика: один, соответствующий общей Категории, и второй, соответствующий конкретному Элементу. Общие правила таковы:

- * Одно Отношение между каждой парой соседних игроков за столом**
- * По одной Подробиности у каждого Отношения**
- * Минимум одно Желание, Место и Предмет**
- * Последний оставшийся кубик — это «джокер», и он может считаться любым числом**

Первое правило гарантирует, что у вас будут выстроены связи между всеми персонажами. Второе позволяет добиться того, чтобы у всех были интересные и яркие завязки. Третье правило дает вам повод плохо себя вести, а также место и мотивацию для такового поведения. А четвёртое правило гарантирует, что последний кубик будет интересно использовать.

У вас будет ровно одно Отношение между парой соседних игроков (то есть одно с вашим другом справа и одно с другом слева) и по одной Подробиности, связанной с каждым Отношением. Для трёх игроков это Предмет, Желание и Место. В игре на четверых или пятерых вы добавите еще одну Подробиность. Я бы советовал взять второе Желание для четверых игроков и второе Место или Предмет для пяти. Впрочем, это только совет, который необязательно принимать во внимание. Игра на пять человек с тремя Желаниями может оказаться весьма забавной.

Выстраивая сеть Отношений, не стесняйтесь обсуждать возможные варианты развития событий. Если вы начнёте конкретизировать ситуацию по мере развития, это великолепно, но не переусердствуйте с продумыванием персонажей на данном этапе. Вы должны почувствовать взаимосвязь

элементов истории и увидеть точки напряжения. Завязка — сама по себе развлечение!

Когда все компоненты собраны, потенциальное фиаско должно стать очевидным. Как минимум, кто-то хочет чего-то, чего у него нет. Уже хорошее начало. Вы можете узнать больше о Желаниях, Предметах и Местах и о том, что в них интересно-го, на страницах 23-25. Пример игры смотрите на странице 133.

*** Придумайте персонажей, увязанных в эту сеть**

К этому моменту у вас есть изрядное количество запутанных Отношений, парочка опасных одержимостей, а также колоритные места и предметы, к которым их можно привязать. В какой-то момент вы можете воскликнуть: «Точно! Я библиотекарь, который толкает травку членам муниципалитета!», но также возможно, что ваш персонаж останется абстрактным. Поработайте вместе. Всем надо определиться, кто они такие, исходя из Отношений. Персонажи не должны быть равны во всём, они могут различаться по социальному положению, быть наделены или не наделены властью и богатством и т.п. Для вас может быть логичнее оказаться торговцем наркотиками, а не тем парнем, который, помимо всего прочего, ещё и пастырь. А, может быть, и наоборот: пастырь, продающий наркотики прихожанам.

Вы заполнили все пробелы и обрисовали положение дел? В таком случае, вы готовы играть! У каждого уже должна быть пара Отношений, интересные Подробности, связанные с ними, и персонажи, соответствующие той ситуации, которую вы вместе обрисовали.

Дайте вашему персонажу имя! Его стоит записать на карточке, а карточку — сложить «домиком» и поставить перед собой, чтобы имя вашего персонажа все видели. Делайте заметки, записывайте имена и другую информацию, которую, на ваш взгляд, надо учесть, на картах Отношений.

*** Верните все кубики обратно в центр стола**

Это последнее действие перед началом Первого акта. Уберите все кости с карт и сложите обратно в центр. Числа, грани и порядок значения не имеют. Вы будете брать кубики в ходе игры, так что кладите их так, чтобы они были под рукой.

НА ЧТО ОБРАТИТЬ ВНИМАНИЕ

Вы оба замолчите! В ваш дом ворвался грабитель, раскаялся, его вдруг охватило отчаяние и он застрелился.

Фредди Бендер, «Невыносимая жестокость»

ПЕРСОНАЖИ

В процессе работы над фиаско обсудите своих персонажей. Что они за люди, почему у них такие Отношения, почему Подробности важны для них, и что с ними вообще происходит. Главное, не начинайте играть заранее и не заикливайтесь на каком-то персонаже. У вас нет полного контроля над тем, кем окажется ваш персонаж, и вы создадите его на основе Отношений и Подробности. Так что не продумывайте своего персонажа во всех деталях пока что, а сосредоточьтесь на интересных и, возможно, сложных Элементах, составляющих фиаско. Когда все эти части соберутся воедино, у вас будет шанс создать великолепного персонажа. Так что сначала притормозите и посмотрите, что получится.

Важно вот что: вашему персонажу совершенно необязательно обзаводиться проблемой на начало игры. Центральная интрига игры сначала может и вовсе не иметь отношения к вашему герою. С некоторой вероятностью, он просто дальний родственник или благодетель, или, допустим, случайный прохожий. Если окажется, что в начале игры вашего персонажа не коснулись неприятности, займитесь раскачиванием лодки, пока волна неприятностей не захлестнёт и его тоже. Поверьте мне, рано или поздно, это случится.

Некоторые Отношения сбалансированы, а некоторые нет. Одни весьма конкретны, а другие туманны. Отношения могут стать непредсказуемо-противоречивыми, и это просто обалденно! Не стесняйтесь интерпретировать их свободно, если вам так удобнее. Многие Отношения вовсе не предполагают равноправия. Например, мошенник и его жертва. В таких случаях полезно заранее решить, кто есть кто на основе других Отношений этих персонажей.

СИТУАЦИЯ

У вас полная свобода в интерпретации значения и положения элементов, введённых в игру. Как минимум, вам надо будет разобраться, кто есть кто в неравных Отношениях, и,

вероятно, потребуются какие-то изменения и уточнения, чтобы все Отношения хорошо сочетались. Например, если один персонаж мэра, и у него есть Отношения со своим зятем, будет логично, что у зятя будут Отношения с дочерью мэра. Однако если два персонажа являются коллегами, то это не значит, что они не могут быть ещё и супругами. А ресторан «Чикен Хат» вообще может оказаться лабораторией по производству метамфетамина. Подробности могут оказаться совершенно неожиданными. Помните, Завязка — это коллективный процесс, так что развлекайтесь. А если сомневаетесь, сделайте персонажей родственниками!

Творческий подход приветствуется. В одной игре у меня получился персонаж, который судя по Отношению и Месту, явно должен был оказаться школьником, но его второе Отношение «коррупцированный чиновник или местная шишка» увязывалось в общую канву с большим трудом. Из моего школьника получился бы очень странный коррупцированный чиновник, но вот капитан футбольной команды в маленьком городке уж точно может считаться шишкой...

ОТНОШЕНИЯ И ПОДРОБНОСТИ

Настоящие фиаско вращаются вокруг Подробностей, которые тесно связаны с Отношениями. Например (наберитесь терпения, я описываю целую сессию), у меня с Вэл есть общие Отношения — мы сослуживцы, — и общее Место — «Квик-Пик». Мой менеджер в «Квик-Пик» и выпивоха Гленна связаны Отношением отца и сына, и у нас есть общий Предмет — старая машина. Выпивоха Гленна и сотрудник «Квик-Пик» Вэл связаны Отношением — любовники — и общим Желанием — разбогатеть мошенничеством. Наша задача — свести все Подробности и Отношения в интересную и запутанную ситуацию. Не совершайте ошибки, слишком сильно привязывая Подробности к одному персонажу — привяжите их к Отношению!

Понимаете, как это работает? Лёгкая игра воображения, и пример, описанный выше, становится крайне интересным. Я трудолюбивый папаша, восстановивший вместе с сыном маслкар, чтобы отвлечь его от бутылки. Мой сын со своей подружкой (которая работает на меня и ворует бухло у меня из-под носа) используют его для уличных гонок на права — права, которых у него нет. Так что всё круто, пока он выигрывает...

ТРЕТИЙ
ИГРОК

мнение
оценки
информация

предмет
наркологический
отношения

ВТОРОЙ
ИГРОК

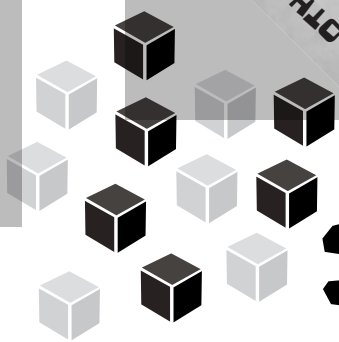
отношения
работа
начальник/под-
чиненный

желание
покинуть
с коллегой

ПЕРВЫЙ
ИГРОК

отношения
романтика
бывшие
любимники

место
у автодороги
ресторан «Фаст-
Фуд» «Чикен-хат»



Мне всегда хотелось походить на отца.

Эд, «Секреты Лос-Анджелеса»

Источник Желаний — несбывшиеся мечты. Кто-то хочет чего-то (или кого-то), чего у него нет. Тот, кто чего-то хочет, может стоять по одну сторону Отношений, или оба персонажа, связанных Отношениями, могут хотеть одного и того же. Впрочем, это вообще может быть кто-то третий, кто-то, кто очень важен для тех, кого связывают Отношения. Так или иначе, обе стороны Отношений в равной степени выиграют или пострадают. Для того, чтобы Желание по-настоящему сработало, оба персонажа должны быть крайне в нём заинтересованы, возможно, с разными целями, но всегда заинтересованы. Даже одержимы! Желание вашего персонажа — добиться уважения члена семьи, спасая его от падения? В таком случае, очень может быть, что одна сторона Отношений — член семьи, которого надо спасти. Также невозбранно сделать человеком на грани падения кого-то, не связанного с этими Отношениями: может быть, оба персонажа — родители, которые хотят спасти ребёнка. Важно, чтобы это Желание утянуло за собой обоих, если что-то пойдёт не так.

Для настоящего фиаско необходимо, чтобы у кого-то было Желание, обещающее море проблем, но важно отметить, что не каждому Отношению обязательно должно сопутствовать Желание. На самом деле, гораздо интереснее играть, если Желаний немного. Пусть некоторые персонажи начнут игру подальше от деструктивных устремлений. Может быть, они будут гласом рассудка и добра, а может, их затянет в водоворот неудач и разрушения, который, без сомнения, в какой-то момент их коснется. О чём стоит себя спросить:

- * Может ли это Желание стать основой Отношений?**
- * Может ли Желание привести к последствиям? Хорошим или плохим, но лучше плохим.**
- * Понравилось ли ваше Желание друзьям?**

Если в ответ звучит решительное «Да!», значит, у вас прекрасное Желание.

Места

Так, значит, мы заперты в комнате с двумя потасканными шлюхами и карликом-расистом.

Кен, «Залечь на дно в Брюгге»

Места должны быть метафорическим продолжением персонажей. Это места, которые служат окнами в души людей, и вы должны возвращаться к этим местам снова и снова. Вы можете придумывать и место, и персонажа в сотворчестве с игроком, с персонажем которого у вас общее Отношение. Женатый банкир содержит любовницу в двухэтажном доме? Это не просто здание, это образ жизни, который многое говорит об Отношениях. Если вам нужно подходящее место для сцены, просмотрите существующие Места, которые были выбраны во время Завязки. Если кто-то позаботился о том, что в вашей истории появился «Чикен Хат» у федеральной автострады, значит, этот «Чикен Хат» должен стать центром какой-нибудь деятельности. Где еще можно найти огромную фритюрницу? О чем стоит себя спросить:

- * Может ли это Место сыграть ключевую роль в ваших Отношениях?
- * Может ли это Место стать декорацией для захватывающих сцен, в которых будут участвовать другие персонажи?
- * Заставляет ли это Место работать ваше воображение ещё до того, как вы озвучили его окружающим?

Если на каждый вопрос можно с энтузиазмом ответить «Да», значит, вы нашли отличное Место.





предметы

Пятнадцать миллионов долларов — это не деньги. Это мотив с универсальным переходником.

Джо Сарно, «Путь оружия»

Предметы тоже могут рассказать многое о персонажах и помогают разнообразить игру. Считайте их прямым отражением Отношений, с которыми они связаны. Есть у неряшливой хозяйки прачечной и мальчишки, который живёт в её прачечной, какие-то общие юридические документы? Может быть, это документы на усыновление, а, может, это завещание. Так или иначе, бумаги появятся в первой части и — можете на это рассчитывать — к концу истории приведут кого-то к смерти. Не бойтесь вводить Предметы, связанные с другими Отношениями, в ваши сцены, ещё сильнее переплетая жизни ваших персонажей. О чём стоит себя спросить:

- * **Может ли Предмет быть в равной степени важен для обеих сторон Отношений?**
- * **Притягивает ли Предмет всякого рода неприятности?**
- * **Заживёт ли Предмет своей жизнью вместо того, чтобы быть просто бесполезным украшением?**

Если на эти вопросы можно, потирая руки, ответить «Да», значит вы нашли идеальный Предмет.

И ещё немного о подробностях

Свяжите Подробности воедино и возвращайтесь к ним снова и снова. Подробности должны фигурировать практически в любой сцене. Какой бы безвредной ни была Подробность, она должна фонтанировать проблемами. Зачастую самые повседневные Подробности оказываются самыми сложными препятствиями. В одной игре у нас были документы на собственность — довольно скучный Предмет, верно? Однако вся игра закрутилась вокруг этих бумаг, и двое персонажей из-за них даже погибли. Каждый персонаж был как-то связан с этими документами: отец и дочь желали получить их каждый по своим причинам, злополучный бывший муж владел ими по закону, и эти бумаги относились к дому, который сняла милая девушка южанка, влюблённая в бывшего мужа.

Зачастую Подробности не получают значительной роли в повествовании. Это нормально, не волнуйтесь. Если игра идёт хорошо, одна слабая Подробность ей не повредит. В той же игре с документами на собственность у отца и милой девушки южанки было общее Желание, которое игнорировали до самого конца игры. И, как оказалось, ничего страшного. Тем не менее, если небольшое изменение Подробности позволит ей войти в игру и ожить, не стесняйтесь — изменяйте. Если «Узнать правду о том, что она сделала...» должно быть на самом деле «Узнать правду о том, что он сделал...» — просто возьмите и поменяйте.

МОЖНО НАЧИНАТЬ

На этом Завязка окончена — Первый акт ждёт. Игра складывается из двух актов, которые состоят из сцен. Сцены же служат основой игры, так что для начала мы обсудим, как они строятся, а потом уже перейдём к общей структуре. Правила построения сцен будут для вас актуальны большую часть игры.

сцены

Сцены существуют для того, чтобы мы могли задавать вопросы и отвечать на них — иногда прямо, иногда нет. Каждая из них должна быть яркой и захватывающей. Каждая сцена и каждый финал сцены, трагический или нелепый, — веха в истории вашего персонажа.

КОРОТКО О ГЛАВНОМ

Когда наступает ваша сцена, ваш персонаж оказывается в центре внимания. Выберите: Создавать или Разрешать

Если вы Создаёте сцену, ваши друзья разрешают её

Если вы Разрешаете сцену, попросите ваших друзей Создать её для вас

Участие в сцене. В какой-то момент определите исход сцены

Если вы Создавали, примите игральный кубик от друзей. Если Разрешали, выберите кубик и исход

Если это Первый акт, отдайте кубик исхода другому игроку. Если это Второй акт, оставьте кубик исхода себе

Завершите сцену в соответствии с цветом кубика



КАК ЭТО ДЕЛАЕТСЯ

Милая, знаешь... Я буду работать по вечерам всю следующую неделю или две. Не станешь спрашивать — и я не буду тебе лгать.

Терри Лезер, «Ограбление на Бейкер-стрит»

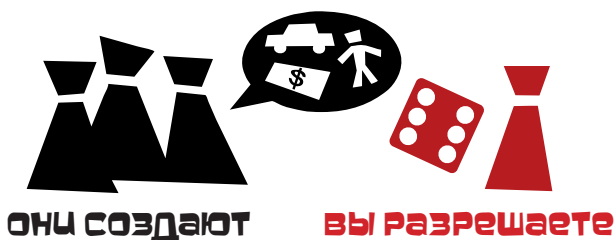
- * Когда наступает ваша сцена, ваш персонаж оказывается в центре внимания. Выбирайте: Создавать или Разрешать

Когда наступает ваш ход, вы для начала выбираете, над какой частью сцены вы хотите получить контроль: над её началом или над её завершением. Вы можете Создать сцену или Разрешить её, но не то и другое одновременно!



- * Если вы Создаёте сцену, ваши друзья разрешают её

Если вы решили Создать сцену, вы получаете право быть её режиссёром. Кто присутствует? Используются ли Предметы, задействованы ли Места? Связана ли сцена с Желаниями? Когда происходят события? Быть может, это флэшбэк? Или следствие других уже сыгранных сцен? Или совсем иное время? Создание сцены — это наиболее распространённый и прямой подход. Возможно, вы просто и ясно хотите разобраться с мексиканским гангстером, который терроризирует вашего парня. Чудно! Поместите своего персонажа в центр событий, опишите сцену и разыграйте её. Посмотрите, какие на столе карты, подумайте, как развивается сюжет, и объедините некоторые элементы. Если надо, попросите друзей отыграть эпизодических персонажей, но будьте осторожны с тем, что не было оговорено во время Завязки. Постарайтесь использовать то, что уже есть, и не вводить лишних элементов без особой необходимости, чтобы не перегружать историю и не тормозить динамику развития событий. Пример Создания сцены с явным конфликтом смотрите на странице 141.



- * Если вы Разрешаете сцену, попросите ваших друзей Создать её для вас

Разрешить сцену — второй вариант развития событий. Может быть, вы хотите больше контроля над судьбой вашего персонажа, или просто кончились идеи! Выбор Разрешения сцены означает, что вы передаёте обязанности режиссёра вашим друзьям. Их задача сделать сцену о чём-то, чего вы, как игрок, хотите, а, может, и не хотите. Не сомневайтесь, что они удивят, порадуют и ужаснут вас. Вы можете вносить предложения, но оформление сцены — кто, что, где — не в ваших руках. Выбрав Разрешение, вы напрашиваетесь на явный конфликт. Пример Разрешения сцены смотрите на странице 144.

- * Участие в сцене. В какой-то момент определите исход сцены

Как минимум, у вас есть набросок сцены: где она происходит, кто присутствует и что делает. Вы можете заготовить конфликт заранее, но также не возбраняется разобраться, что происходит, и прямо в процессе действия. Вы можете Создать сцену и посмотреть, чем она закончится. Или вы можете выбрать Разрешение, ваши друзья создадут сцену и, вероятно, придумают для вас конфликт.

Нет каких-то твёрдых и ясных правил, при помощи которых можно было бы чётко определить, насколько сцена хороша и насколько исход положителен или отрицателен для персонажа. В идеале все ваши друзья должны быть вовлечены в игру. Обмен идеями и взаимодействие персонажей, сюжетные повороты и их последствия — вот кирпичики, из которых строится игра. У вашей группы со временем появится свой стиль и свои собственные критерии оценки качества фиаско. Просто избегайте бесцельных сцен, которые не двигают сюжет в интересном направлении или нацелены на неконструктивное самолюбование. Сцен у вас будет не так много! Сделайте их важными. Будьте смелее.

*** Если вы Создавали, примите игральный кубик от друзей. Если Разрешали, выберите кубик и исход**

Если вы Разрешаете сцену, в любой момент вы можете взять любой кубик из оставшихся в центре стола: белый или чёрный. Если вы выберете белый кубик — это означает, что исход сцены будет положительным для вашего персонажа. Если берёте чёрный, наоборот, — отрицательным.

Если вы Создавали сцену, ваши друзья, посоветовавшись и придя к согласию, вручат вам кубик соответствующего цвета. Принимаете ли вы решение об исходе на основе действий игрока или персонажа, решать вам.

Кто бы ни выбрал кубик, покажите его всем и продолжайте играть. Сцену прерывать не надо. Цвет кубика, который вы выбрали, подскажет всем, как должна разрешиться эта сцена. После того как вам стало известно, будет ли исход положительным или отрицательным для вашего персонажа, вы можете разыграть окончание сцены. Замечу ещё раз, что лучше не прерывать отыгрыш, а довести сцену до конца на одном дыхании. Просто сыграйте сцену, примите кубик, и пусть эпизод завершится соответствующим образом. Однако абсолютно приемлемо прервать сцену и объявить свои намерения — ведь ваши друзья не всегда могут прочитать ваши мысли и угадать, какой именно лихой поворот сюжета вы задумали.

Зачастую сцена представляет собой прямой конфликт. Убедите ли вы шерифа арестовать вашу сестру? Если вашему персонажу необходимо бросить свою сестру за решётку, то белый кубик означает, что на неё наденут наручники. Однако конфликт необязательно должен быть центром сцены. Некоторые сцены вводятся для того, чтобы раскрыть очень богатый внутренний мир персонажа, позволяя нам лучше понять, что у него на сердце и на уме. Здесь видение положительного и отрицательного исхода может быть немного более тонким и неоднозначным. В конце концов, это ваша сцена, и вы решаете, что считать положительным, а что — отрицательным. Иногда лучше пояснить вашу позицию окружающим, если мотивации персонажа не вполне очевидны. Это будет правильным решением. Также в сцене может вообще не быть отыгрыша — просто описание. Не стоит втискивать отыгрыш в сцену, которая к этому не располагает.

- * Если это Первый акт, отдайте кубик исхода другому игроку. Если это Второй акт, оставьте кубик исхода себе

По ходу игры у вас накопится некоторое количество игровых костей. Держите их перед собой — они понадобятся позже. Обратите внимание, что значения сейчас не важны — только цвет. Равное количество чёрных и белых кубиков на руках у игрока предвещает его персонажу катастрофу, а большое количество кубиков одного цвета — рецепт безопасности и успеха.

В Первом акте вы всегда отдаёте кубик исхода по окончании вашей сцены. Отдайте его любому игроку. Это решение не имеет никакого отношения к сюжету игры и связано лишь с тем, кого вы хотите поддержать, а кому навредить.

Во Втором акте вы всегда сохраняете кубик исхода, который получаете в конце вашей сцены. Это означает, что выбор Разрешения сцены особенно заманчив как раз в то время, когда потеря контроля над исходом сцены открывает ужасные перспективы.

- * Завершите сцену в соответствии с цветом кубика

Если у вас окажется белый кубик, исход должен быть положительным для вашего персонажа. Если кубик чёрный, исход должен быть отрицательным. Насколько положительным или отрицательным? Это решать вам и вашим друзьям, руководствуясь тоном, который вы задали игре в целом и сцене в частности.

После определения исхода у вас есть возможность красиво его отыграть. Насладитесь этим! Первый акт и Второй акт — это просто сцены, идущие по очереди одна за другой.



НА ЧТО ОБРАТИТЬ ВНИМАНИЕ

Лучше бы кто-то другой нашёл эти деньги.

Джейкоб Митчелл, «Простой план»

ПЕРВАЯ СЦЕНА

Начинать Фиаско «с нуля» может быть страшновато. У вас есть ситуация, которая просто должна быть интересной, но как превратить её в драму? Ответ прост: надо взять активно-го персонажа и начать задавать вопросы.

Всегда стройте сцены вокруг вопросов, ответы на которые хотите получить. Что персонаж хочет узнать о других действующих лицах, о мире, о самом себе? Вам интересно, что будет, если он кинет своего дилера? Думает ли ваш персонаж о том, стоит ли поиметь копа в переносном или в прямом смысле? Хватит ли ему пороха противиться отцу? Конечно, он обрюхатил Шонтелль, и теперь его маленькая дочка — Предмет в игре (очаровательно!), но вот чего она не знает, так это почему такой слизняк до сих пор её не бросил?

Не стесняйтесь. У вас не так уж много попыток для создания сцены, так что не мелочитесь, когда получаете свой шанс.

НЕБОЛЬШОЙ СОВЕТ ДЛЯ УПЁРТЫХ

Механизм Создания и Разрешения сцен в Фиаско может показаться слегка нелогичным. Уточню, что вы не обозначаете ставки как таковые (хотя вполне можете сказать, чего хотите), вы не бросаете кубик для определения исхода, и ограничения на описания могут наложить только ваши друзья на уровне общения. Если они упрутся и не захотят сдвинуться с места, разрешайте вопрос между игроками, но последнее слово за тем игроком, в чей ход произошёл спор. Введите положительный или отрицательный исход в развивающийся сюжет с помощью других игроков и с учетом их вклада в ваше дело. С опытом такие проблемы перестают возникать, но, если есть сомнения, пусть решает активный персонаж.

Если вы Разрешаете сцену, просто возьмите кубик посреди сцены, когда решили, как всё пойдёт. Убедитесь, что все его видели, и продолжайте сцену без малейшей паузы. Если вы принимаете решение с друзьями, пусть кто-то, кого сцена сильно зацепила, возьмёт кубик и убедится в согласии друзей одним лишь взглядом. Здорово, когда такие вещи разрешаются без замедления темпа истории.

Независимо от того, решил ваш друг Создавать или Разрешать эту сцену, вы в ней участвуете. Все за столом либо придумывают запоминающуюся и интересную сцену (если игрок Разрешает сцену), либо коллективно определяют направление ее исхода (если Создает сцену). Так или иначе, работайте коллективно и делайте то, что вам интересно. Если не можете прийти к согласию, попросите помощи у того, чья сейчас сцена, и пусть за ним будет последнее слово в долгом споре. Если вы долго не можете прийти к согласию, — скорее всего, это признак более серьезной проблемы, и вам стоит сделать паузу и обсудить её.

И последний совет — применяйте агрессивный монтаж. Переходите к сути сцены, не ходите вокруг да около и завершайте ее, когда решение принято, истина раскрыта, а Рубикон перейдён.

ПОЧЕМУ ВАЖЕН ВЫБОР КУБИКА

Кубики — это одновременно и таймер, и барометр счастья и отчаяния. На начало игры в центре стола много кубиков, а к концу — ни одного. Количество положительных и отрицательных сцен ограничено — ведь оно напрямую зависит от количества белых и чёрных кубиков.

Тем не менее, обычно стоит стремиться к накоплению кубиков одного цвета, либо получая отрицательные результаты и претерпевая постоянные неудачи, либо наслаждаясь успехом и положительными исходами. Во время Встряски и во время Последствий игроки бросают кубики, которые у них накопились за время игры, суммируют по отдельности числа, выпавшие на кубиках каждого цвета, и вычитают меньшее число из большего. Большие числа — это хорошо, а маленькие или ноль — соответственно плохо.

Во всем этом действии присутствует элемент тактики, который может быть весьма интересным. Разумеется, можно создать любую сцену, но вы зря тратите время всех присутствующих, если результаты для вас не важны. Поймите, чего вы хотите от сюжета и от кубиков, и Создайте сцену, в которой можете достичь этого интересным и привлекательным для друзей образом. Если хотите получить белый кубик во втором акте, надо Создать такую сцену, чтобы ваши друзья искренне желали успеха вашему персонажу, потому что в противном случае они без сомнения захотят, чтобы вы провалились! Если вас попросят Создать сцену, чтобы её кто-то Разрешил, подумайте, чего он хочет и заставьте сделать невозможный выбор. В Первом акте кубик будет передан другому, возможно, даже вам. Так что постарайтесь, чтобы исход был значимым и интересным.

ПОВЕРЬ, РЕЧЬ НЕ ТОЛЬКО О ТЕБЕ

Игра может крутиться вокруг персонажей с их Желаниями, но совсем необязательно, что это будет их история. Посмотрите фильм «Фарго», как отличный пример сюжета, который на самом не о болванах, попавших в бурю, и почитайте подробный «Отчёт об игре» с наглядными примерами Создания сцен на страницах 141 и 143.

ЧЕМ ХОРОШИ АТМОСФЕРНЫЕ СЦЕНЫ

Сцена может быть построена на бешеном действии и прямом конфликте, она также может быть построена из монологов, коллажей с комментариями, флэшбэков, воспоминаний. Каждая группа устанавливает требования к хорошей бесконфликтной сцене, а также формирует свое понимание того, что считать положительным и отрицательным исходом, когда возникает необходимость выбора кубика в этой сцене. Есть одно простое правило — такие сцены вы Создаёте сами. Если вы захотите Разрешать сцену, ваши друзья должны считать своим долгом подбросить вам сочный конфликт для остроты сюжета.

ЭЙ, ТЫ Ж МЕНЯ ТОЛЬКО ЧТО УБИЛ

В любой сессии Фиаско есть немалый риск того, что кто-то погибнет. Ваш персонаж не обладает неуязвимостью и может умереть. Если так получилось, в этом нет большой беды. Смерть персонажа просто означает, что ваши сцены либо будут флэшбэками, либо будут лишены прямых конфликтов, раз уж вы мертвы и всё такое. Ваши сцены, тем не менее, должны отражать стремления вашего персонажа, и вы, без сомнения, можете включать в них других персонажей. Флэшбэки помогут остальным понять, почему ваш персонаж сделал то, что сделал. Безвременная кончина необязательно должна быть концом истории. История с ней может начинаться. Последствия должны рассказать о целях, амбициях или репутации вашего персонажа, а не о его физических параметрах. Если ваш персонаж мёртв, это развязывает вам руки и расширяет возможности в некоторых интересных направлениях, хоть и ограничивает в других.

Возможно, вежливее будет не убивать персонажей до Второго акта. Кстати, игрок с мёртвым персонажем — это хороший кандидат на то, чтобы отыграть разных бездельников второго плана, которые неожиданно возникают во время игры.

первый акт

В первом акте мы должны познакомиться с нашими персонажами поближе и наметить развитие их Отношений. Каждый штрих должен быть многообещающим. Если мы видим властного отца, впоследствии он станет еще более властным, и против него наверняка взбунтуются. Если мы видим мачете, значит, рано или поздно оно станет орудием изощрённой мести. Используйте Первый акт для того, чтобы обрисовать положение дел и начать раскачивать лодку.

КОРОТКО О ГЛАВНОМ

Действуйте по очереди. Когда наступает ваша очередь, ваш персонаж выходит на сцену

Когда все отыграли по две сцены, Первый акт завершается



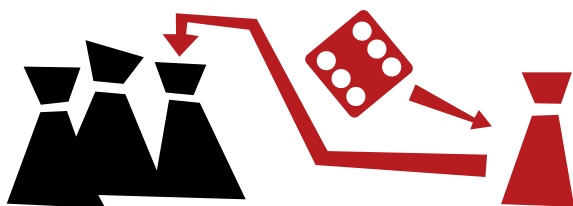
КАК ЭТО ДЕЛАЕТСЯ

Для опоздавших, прибывающих сейчас, мы предлагаем несколько слов, выбранных наугад: три недели ранее... куча денег... уроки английского... дом у реки... романтическая девушка.

Рассказчик, «Банда аутсайдеров»

- * **Действуйте по очереди. Когда наступает ваша очередь, ваш персонаж выходит на сцену**

Игрок, который родился в самом маленьком городе, получает право на первую сцену. Затем идите по часовой стрелке. Смотрите правила создания сцен, которые начинаются со страницы 27. Пример построения Первого акта вы найдёте в «Отчёте об игре» на странице 140.



ОТДАВАЙТЕ КУБИК ИСХОДА В ПЕРВОМ АКТЕ!

- * **Когда все отыграли по две сцены, Первый акт завершается**

Если половина кубиков ушла, игра подошла к середине. Если у вас была хорошая Завязка, и вы не сдерживали себя, к этому моменту у вас уже должно твориться чёрт-те что.

НА ЧТО ОБРАТИТЬ ВНИМАНИЕ

А теперь ни бабла, ни травы. Только куча трупов.

Том, «Карты, деньги, два ствола»

ИГРА В ПЕРВОМ АКТЕ

К концу Первого акта персонажи должны агрессивно преследовать свои цели и, возможно, даже их достичь. Персонажи с Желаниями должны стараться удовлетворить их всеми правдами и неправдами или даже начать их удовлетворять. Поощряйте как пикантные и разоблачительные сцены, так и прямые и грязные конфликты.

Следите за кубиками! Очень легко забыть об окончании Первого акта на полпути игры. Если у вашей группы с этим проблема, случайным образом поделите кубики на две равных кучки и в каждом акте берите кубики только из одной.

ИГРА К КОНЦУ СЕССИИ

Во время Последствий бросаются кубики и числа суммируются так же, как при Встряске, но цвет имеет другое значение. В таблице Последствий чёрные результаты в основном имеют физическую природу, а белые — чаще всего социальную, умственную или эмоциональную. Так что низкий чёрный результат, как правило, означает, что ваш персонаж избит или покалечен, а низкий белый — это, скорее всего, эмоциональная травма или подмоченная репутация. Что более важно, высокий чёрный или белый результат означает хороший исход для вашего персонажа. Низкий результат или ноль из-за того, что у вас нет кубиков, или ваши результаты отменили друг друга, означает ужасный исход для вашего персонажа.

Так почему важен цвет кубиков, которые вы накапливаете во время игры? Если вы хотите выбирать новые Подробности во время Встряски, вам надо больше одного цвета, чем другого, чтобы у вас был высокий чёрный или высокий белый результат. Также если вы хотите счастливый финал в ходе Последствий, вам надо много кубиков одного цвета. Итак, если вы задумали для своего персонажа конкретную судьбу, нацеливайтесь на кубики нужного цвета.

Смотрите «Хороший кубик, плохой кубик» в разделе «Как усложнить себе жизнь?» на странице 51, где представлен альтернативный способ отыгрыша Последствий.



Когда половину кубиков из центра стола забрали, Первый Акт заканчивается. Перерыв между актами — это время, когда в сюжет вводится что-то новое и нестабильное.

ВСТРЯСКА

КОРОТКО О ГЛАВНОМ

В конце Первого Акта бросьте кубики, лежащие перед вами. Подсчитайте, что получилось

Если у вас самый высокий результат в любом цвете, вы можете добавить пару осложнений

Бросьте неиспользованные кубики в центр стола

Загляните в таблицу Встряски на странице 56 и выберите две Подробности

Вновь соберите кубики в центре стола, оставив себе лишь те, которые были распределены в Первом акте

Передохните, потянитесь и перекусите. Поговорите о том, куда движется игра

КАК ЭТО ДЕЛАЕТСЯ...

Верх стал низом, чёрное — белым.

Эдди, «Перекресток Миллера»

- * В конце Первого Акта бросьте кубики, лежащие перед вами. Подсчитайте, что получилось

К завершению Первого акта перед вами, как следствие предыдущих сцен, накопятся кубики. Бросьте их все, сложите результаты на чёрных и на белых, а потом вычтите из большего числа меньшее. Например, если у вас один чёрный и один белый кубик, и выпало 6 и 4 соответственно, это 2 чёрное. Если у вас один чёрный и три белых кубика, и выпало суммарно 1 и 18 соответственно, это 17 белое. Если кубиков у вас нет, ваш результат — ноль. Смотрите пример расчёта вашего значения Встряски на странице 148.



- * Если у вас самый высокий результат в любом цвете, вы можете добавить пару осложнений

Игрок с самым высоким белым результатом и игрок с самым высоким чёрным результатом могут выбрать элементы Встряски. Встряска — это стандартный список Подробностей, таких же, как Желания, Предметы и Места. Как правило, это безумные события и пикантные детали, кардинальным образом меняющие ход событий.

*** Бросьте неиспользованные кубики в центр стола**

Вам потребуются случайные числа. В игре на четверых у вас будет восемь кубиков. Не смешивайте их с теми, которые вы получили в Первом акте.

*** Загляните в таблицу Встряски на странице 56 и выберите две Подробности**

Используйте результаты броска, чтобы выбрать элементы из списка Встряски так же, как во время Завязки; игроки с самым высоким результатом на чёрных и белых кубиках выбирают общий и конкретный элемент. В это время стоит спросить мнения других игроков, у которых могут быть очень хорошие идеи. И ещё это отличный момент для того, чтобы заполучить для вашего персонажа преимущество, которое делает финал феерическим.

Выберите элементы Встряски, которые вам понравились и которые обещают интересный поворот событий в игре. Вы вводите в игру проблемы, так что не стесняйтесь. Запишите новые подробности на отдельных карточках и положите их в центр стола. Они доступны любому и не привязаны к Отношениям. Есть шанс, что все сразу поймут, куда их пристроить. Вы можете найти хороший пример оформления Встряски в «Отчёте об игре» на странице 148.

*** Вновь соберите кубики в центре стола, оставив себе лишь те, которые были распределены в Первом акте**

Все кубики, использованные для выбора элементов Встряски, бросьте обратно в центр стола. Помните, что половина кубиков должна быть уже распределена между игроками в Первом акте.

*** Передохните, потянитесь и перекусите. Поговорите о том, куда движется игра**

Введя пару сочных элементов Встряски, обсудите минувшие события, а также, что вам хотелось бы увидеть во Втором акте. Сделайте перерыв и отойдите от стола, перекусите и поговорите об игре. Пообщайтесь с друзьями, убедитесь, что всем интересно, и обсудите наиболее захватывающе из случившихся событий, а также поговорите о том, что вот-вот случится. Этот перерыв на самом деле очень важен!

НА ЧТО ОБРАТИТЬ ВНИМАНИЕ

Правда в том... он был живой, когда я его закопал.

Рэй, «Просто кровь»

НЕ БУДЬ РОХЛЕЙ

Возможно, вы точно знаете, чего хотите от Встряски, и перед вами идеальный элемент. Но иногда гораздо лучше усугубить положение чем-то неожиданным, нелепым или просто таинственным. Если вы ввели элемент «любовь оборачивается своей неприятной стороной», это не значит, что вы знаете наверняка, как это случится.

СТРАННЫЕ КРАЙНОСТИ

Если вы заканчиваете Первый акт без единого кубика, ваш результат — ноль.

Если вы заканчиваете Первый акт только с чёрным или только с белым кубиком, это хорошо, потому что у вас много шансов получить высокий результат.

Если самый высокий результат на белых или на чёрных кубиках оказался у нескольких игроков, каждый из игроков с ничейным результатом бросает все свои кубики снова. Побеждает тот, у кого в сумме выпадет больше всех.

Если у всех игроков кубики одного цвета (то есть все исходы Первого акта оказались положительными или отрицательными), то побеждают игроки с самым высоким и самым низким результатом.

Если у одного и того же человека самый высокий результат и в белом и в чёрном, он выбирает все элементы сам. Это весьма маловероятно, но это возможно!

ВТОРОЙ АКТ

Во Втором акте поезд должен сойти с рельсов и покатиться под откос. Всё пошло не так, как надо. Появились новые проблемы. Придётся тушить пожары — в переносном, а может, и в прямом смысле. Именно сейчас пора открыть ящик Пандоры и запустить крышкой в кого-нибудь.

КОРОТКО О ГЛАВНОМ

Действуйте по очереди. Когда наступает ваша очередь, ваш персонаж выходит на сцену

Получите от Встряски максимум!

Последний оставшийся кубик — это «джокер» — он может считаться и чёрным, и белым. Когда последний кубик распределён, Второй акт заканчивается



КАК ЭТО ДЕЛАЕТСЯ

Тим, ты только что потерял мяч в высокой траве.

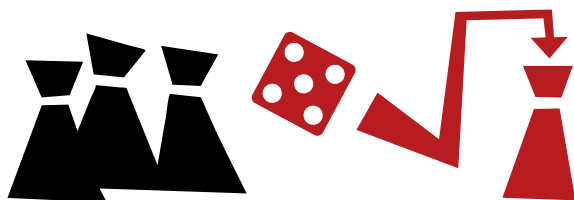
Рено Смит, «Плохой день в Блэк Роке»

- * **Действуйте по очереди. Когда наступает ваша очередь, ваш персонаж выходит на сцену**

Опять начинайте Создавать или Разрешать сцены, также как в Первом акте. Как и раньше, вы должны оставлять кубики перед собой, когда берёте их сами или получаете от других. Вы добавляете их к кубикам, полученным в Первом акте. Постепенно все кубики распределятся между игроками, и в центре стола ничего не останется.

- * **Получите от Встряски максимум!**

Элементы Встряски могут вводиться в любой момент Второго акта — сразу или в последний момент — всё зависит от логики повествования и вашего желания. Не стоит забывать о них. Если вы знаете, что будет «снятие и затем боль», устройте снятие, а боль доверьте друзьям.



**ВО ВТОРОМ АКТЕ ОСТАВЛЯЙТЕ
КУБИК ИСХОДА СЕБЕ!**

- * **Последний оставшийся кубик — это «джокер» — он может считаться и чёрным, и белым. Когда последний кубик распределён, Второй акт заканчивается**

Последний кубик в игре может быть положительным или отрицательным, независимо от цвета. Это сделано для того, чтобы у игроков не возникало гнетущего ощущения предопределённости. Если вы возьмётесь Разрешать последнюю сцену, ваши друзья, вероятно, устроят вам именно то, чего вы не хотите. Впрочем, вас могут принудить к определённому исходу в предпоследней сцене...

НА ЧТО ОБРАТИТЬ ВНИМАНИЕ

Я налетала 7 миллионов миль. Я обслуживала людей 20 лет. После первого ареста я смогла найти работу только в Кобо. А это самая ужасная работа в этой индустрии. Я зарабатываю 16 тысяч в год плюс льготы, которые на хрен не нужны. И поэтому, Макс, мне страшно. И если я потеряю работу, мне придётся начинать сначала. А мне не с чего начинать. Мне придётся выкручиваться, имея то, что у меня есть. И это меня пугает больше, чем Орделл.

Джеки Браун, «Джеки Браун»

ПОМНИТЕ, ПОСЛЕДНИЙ КУБИК – «ДЖОКЕР»!

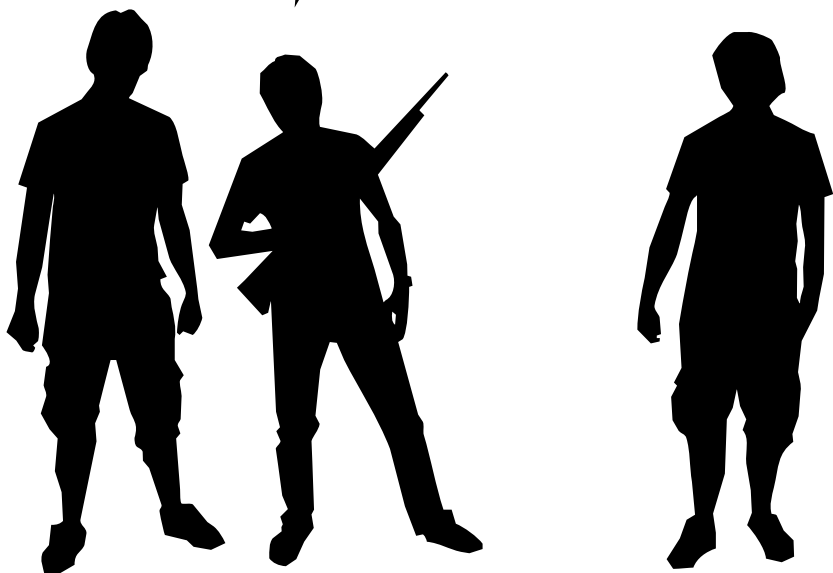
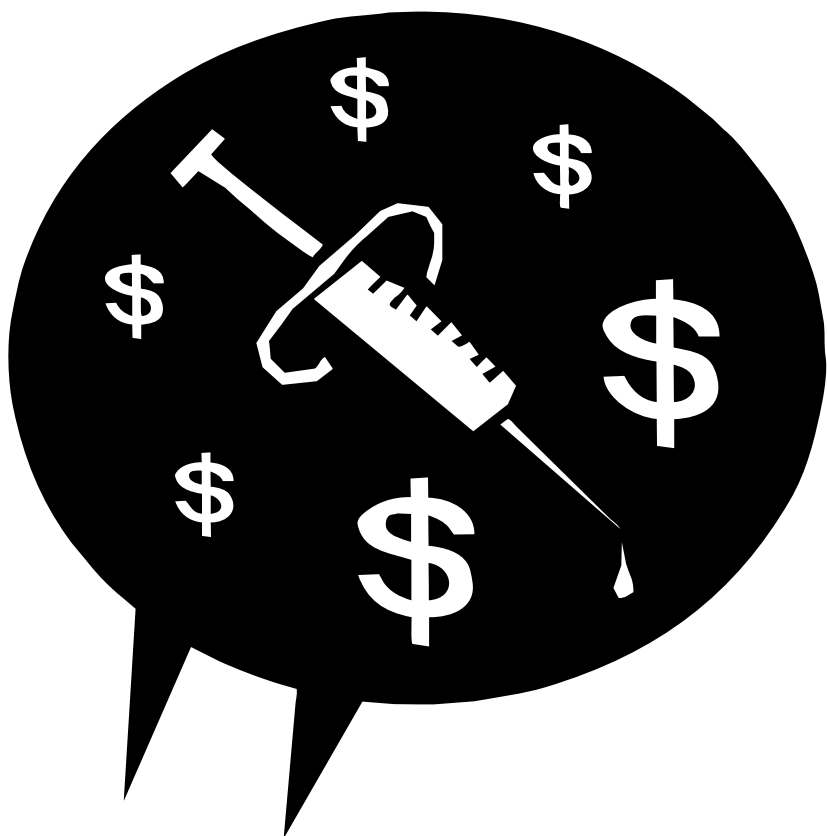
Последний кубик может быть любого цвета. Пользуйтесь этим беззастенчиво!

ИГРА ВО ВТОРОМ АКТЕ

Когда кто-то забирает последний кубик, Второй акт заканчивается. Кубики — это механизм регулирования темпа игры. Взглянув на количество оставшихся в центре стола кубиков, вы можете понять, какая часть пути к финалу уже пройдена. Вы должны стремиться привести своего персонажа к победе до того, как закончатся кубики. Когда кубики заканчиваются, наступают Последствия, обрисовывающие дальнейшую судьбу персонажа быстро и задорно.

В ПОСЛЕДСТВИЯХ ВСЁ КАК ЕСТЬ

Вы можете назвать этот последний кубик чёрным или белым, но в процессе подведения итогов он считается таким, каким был изначально. Если кубик на самом деле белый, пусть будет белым. А если чёрный, то — чёрным. Так гораздо проще. Не парьтесь.



ПОСЛЕДСТВИЯ

Последствия — финальная часть игры. Последствия — это развязка, которая наступает сразу же после кульминации. К этому моменту вы, как правило, уже понимаете, к какой развязке движется история вашего персонажа, но место для трагичных и неприятных сюрпризов ещё есть. Последствия излагаются так, как если бы это был монтаж — нарезка из коротких зарисовок.

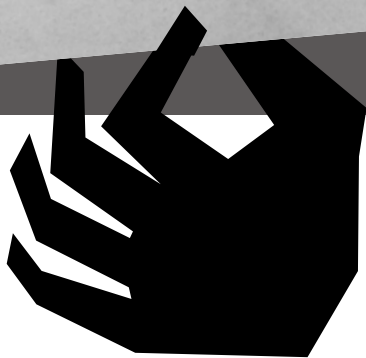
КОРОТКО О ГЛАВНОМ

Бросьте все кубики перед собой. Сложите результаты каждого цвета, как во время Встряски

Посмотрите в таблицу на странице 58

Оформите Последствия как коллаж

Если у вас больше нет кубиков, история окончена



КАК ЭТО ДЕЛАЕТСЯ

Так, значит это была миссис Ландегард на полу в доме. А в дровоколе — ваш сообщник. Плюс три человека в Брейнерде. И ради чего? Ради каких-то бумажек. Не в деньгах ведь счастье. Разве не знаете? И вот вы здесь. А ведь такой чудесный денёк. Просто не могу этого понять.

Мардж Гундерсон, «Фарго»

*** Бросьте все кубики перед собой. Сложите результаты каждого цвета, как во время Встряски**

К концу Второго акта у вас окажется некоторое количество кубиков, полученных в течение обоих актов. Бросьте свои кубики, посчитайте сумму, выпавшую на белых и на чёрных кубиках, вычтите меньшую из большей.

Обратите внимание на то, что если вы получили последний кубик в игре, и было решено, что он противоположного цвета, вы можете пока это игнорировать. Во время броска на Последствия вам не надо помнить, считался ли белый кубик чёрным.

*** Посмотрите в таблицу на странице 58**

Таблица последствий предоставляет вам всё необходимое для оформления финала игры. Чёрные результаты в основном физические, а белые — обычно социальные, умственные и эмоциональные. Чем больше число, получившееся в результате, тем счастливее финал. На данном этапе игра вступает в конечную фазу: Последствия. Для примера смотрите «Отчёт об игре» на странице 150.

*** Оформите Последствия как коллаж**

Вы можете оформить Последствия в следующем формате: вы берёте один из кубиков, которые оказались перед вами, и говорите «Вот это (мой персонаж делает то-то и то-то)». Это должно быть яркое и лаконичное действие. Затем кто-то другой берёт свой кубик и делает то же самое. Вы описываете результат игры. Эпилог может быть компактный, а может растянуться на многие годы. Ваша группа найдёт собственный предпочтительный для неё способ монтажа. Делайте это ярко, задорно и brutally.

* Если у вас больше нет кубиков, история окончена

Игра кончается, когда последний игрок потратит последний кубик. Если в конце игры у вас оказалось мало кубиков (такое может случиться!), скорее всего, ваш несчастный персонаж плохо кончит, и вы сможете сказать совсем немного о его судьбе. Может быть, он просто исчезнет. У одних персонажей Последствия могут быть более сложными, чем у других, и подкинуть другу кубик, чтобы он мог разнообразить финал, вовсе не грех. Если вы уже всё сказали, а кубики у вас ещё остались, просто забудьте о них.



НА ЧТО ОБРАТИТЬ ВНИМАНИЕ

Я не извиняюсь за то, что сделала. Я извиняюсь за то, чего не сделала.

Вайолет, «Связь»

ЧТО БЫ ТЫ НИ ДЕЛАЛ, ДЕЛАЙ ЭТО БЫСТРО

Последствия, как правило, занимают от пяти до десяти минут. Если исход для всех мучительно очевиден, кульминация вашей игры может случиться довольно рано, и осталось только подвести итоги. Забудьте кубики и коллаж и просто придумайте эпилог этого сюжета!

ЖИЗНЬ ПОЛНА СЮРПРИЗОВ

Результаты таблицы Последствий могут вас удивить или даже полностью изменить судьбу вашего персонажа. Возможно, вы очень хорошо бросили и получили счастливый конец, хотя в финале Второго акта ваш персонаж был скован наручниками в багажнике горящей «Короллы». Такое иногда случается. Может быть, «счастливый конец» — это больше метафора, чем реальность, а может быть, он совершил отважный и невероятный побег, который навеки изменил его жизнь.

ТАК НЕЧЕСТНО

Вас удивляет, что вы можете всю игру барахтаться в неудачах, собрать тонну чёрных кубиков и потом получить счастливый конец? Я напому об исходном материале. В фильмах, на которые ссылается Фиаско, настоящие недотёпы зачастую выходят сухими из воды. А парень, который никогда не проигрывает, который получает именно то, что хочет, уходит безнаказанным, пока вы скрежете зубами в бесильной ярости. По-настоящему получают по голове те, кто посередине, у которых есть и преимущества, и недостатки. Помогите друзьям оказаться посередине.

КАК УСЛОЖНИТЬ СЕБЕ ЖИЗНЬ?

настройка вашего фиаско

Выпаривание подробностей
Двойные неприятности
Флирт с катастрофой
Уважай последний кубик
Хороший кубик, плохой кубик



НАСТРОЙКА ВАШЕГО ФИАСКО

Может быть больно.

Артур Бернс, «Предложение»

Эти правила совершенно необязательны. Некоторые из них помогут сделать игру динамичнее или изощрённее. Вводите эти правила на свой страх и риск.

ВЫПАРИВАНИЕ ПОДРОБНОСТЕЙ

Добавьте или уберите кубики, чтобы изменить темп игры. Как правило, восемь кубиков — это один час игры. Брать больше 20 не стоит (как и пытаться играть вшестером — лучше сыграйте две игры по трое), но 14-16 кубиков отлично подойдут для игры на троих, а 18 — для игры на пятерых. Также можно обрисовать ситуацию, а потом убрать часть кубиков, чтобы игра была покороче. Прибавляйте и убавляйте кубики парами и привязывайте несколько Подробиностей к одному Отношению. Просто убедитесь, что каждый персонаж связан хотя бы с одной Подробиностью.

ДВОЙНЫЕ НЕПРИЯТНОСТИ

Если ваша игра идёт очень быстро и рано подходит к своему пику, растянутый Второй акт может показаться скучным. Вместо того, чтобы тянуть кота за хвост, удвойте количество кубиков в своей сцене. Ваша сцена должна обязательно включать элемент Встряски и независимо от того, Создаёте вы или Разрешаете сцену, вы получите два кубика вместо одного. Первый выдается как обычно, а второй противоположен первому. То есть вы берёте кубик, который дают вам друзья, а второй отдаёте одному из них. Если так сделают все, Второй акт пролетит в мгновение ока.

ФЛИРТ С КАТАСТРОФОЙ

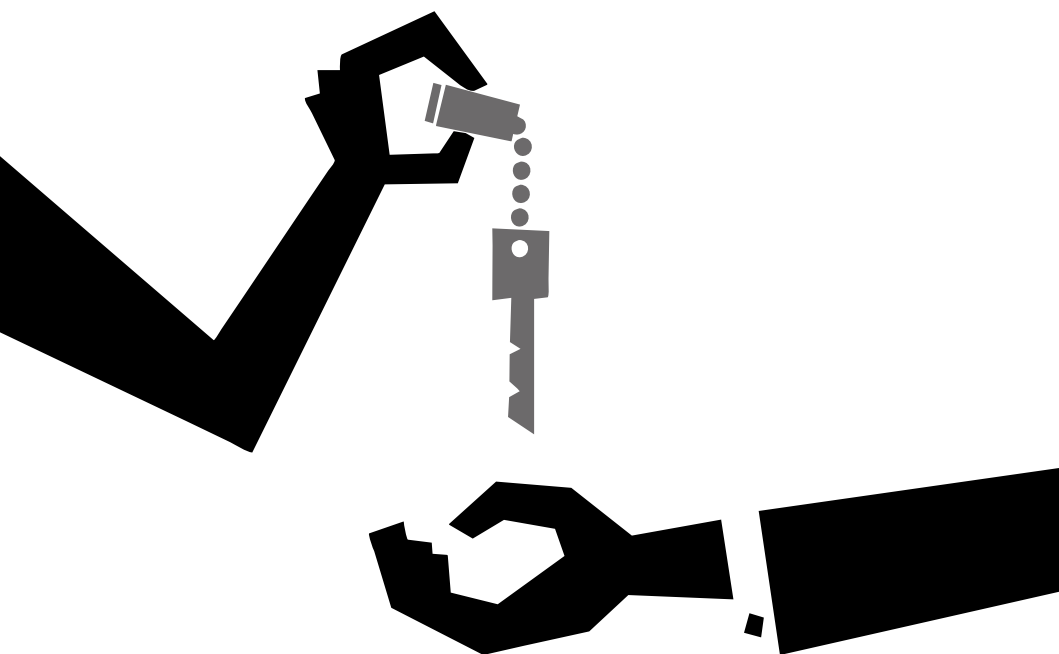
Вы можете «подтасовать колоду» для положительного или отрицательного исхода. Я бы советовал увеличить количество чёрных кубиков, чтобы устроить по-настоящему головокружительный каскад отчаянных катастроф. Это делает положительные исходы еще более ценными, поскольку они мучительно редки.

УВАЖАЙ ПОСЛЕДНИЙ КУБИК

По умолчанию последний кубик во время Завязки и последний кубик во Втором акте — это «джокер» — его цвет определяется игроками. Отказ от этого правила вреда не принесёт, но вы можете столкнуться со странными последствиями — у вас есть шанс оказаться в ситуации, когда вы вынуждены добиться успеха или сделать звероферму центром своей сессии. Если такой уровень предопределённости вам нравится, играйте последний кубик как есть.

ХОРОШИЙ КУБИК, ПЛОХОЙ КУБИК

Некоторые игроки не прочь добавить немного морали в свои Последствия. Это можно сделать очень простым образом, изменив механику окончания игры: требуйте, чтобы описание было привязано к цвету кубика. Белые кубики означают в целом позитивные и искупительные стремления и поступки, а чёрные указывают на негативные или вредные. Игра с этим правилом интересным образом изменит подход к кубикам.





ТАБЛИЦЫ

Они спёрли мои наркотики и свалили отсюда. Им бы это сошло с рук, но твой тупорылый сынок оставил в руке у покойника свои права.

Винченцо Кокотти, «Настоящая любовь»

В отличие от таблиц, встроенных в Шаблоны, таблицы Встряски и Последствий являются общими для всех Шаблонов. Любая игра в Фиаско может использовать одну и ту же пару таблиц. Встряска даёт представление о событиях, коренным образом изменивших ход игры, а Последствия повествуют об индивидуальном исходе игры для каждого персонажа. Некоторые Шаблоны могут содержать собственные таблицы Встряски и Последствий



ТАБЛИЦА ВСТРЯСКИ

☐ . **ХАОС**

- ☐ Бесконтрольное буйство
- ☐ Лихорадочная погоня
- ☐ . Опасное животное на воле (*образно*)
- ☐ :: Потрясающее самоуничтожение
- ☐ :: Хладнокровное сведение счётов
- ☐ :: Несвоевременный порыв страсти

☐ . **ТРАГЕДИЯ**

- ☐ Смерть, пришедшая из ниоткуда
- ☐ Чья-то жизнь навеки изменилась к худшему
- ☐ . Боль и затем смятение
- ☐ :: Своевременная смерть
- ☐ :: Смятение и затем боль
- ☐ :: Смерть после утомительной борьбы

☐ . **НЕВИННОСТЬ**

- ☐ Кто-то всё же оказался не таким уж невинным
- ☐ Любопытный сосед заглянул невовремя
- ☐ . Не тот парень был арестован
- ☐ :: Случайные жертвы
- ☐ :: Любовь оборачивается своей неприятной стороной
- ☐ :: Вмешался незнакомец с добрыми намерениями

☐☐. **вина**

- ☐. Визит представителя власти (*неофициальной*)
- ☐. Предательство друзей
- ☐. У кого-то проснулась совесть
- ☐☐. Жадность ведёт к убийству
- ☐☐. Кто-то паникует
- ☐☐. Решающая схватка

☐☐. **паранойя**

- ☐. Незнакомец пришёл свести счёты
- ☐. То, что казалось простым везением, им не является
- ☐. Двое встретились, и всё изменилось
- ☐☐. Внезапное изменение (*статус, отношения, деньги*)
- ☐☐. У тебя похитили украденную тобой вещь
- ☐☐. Кто-то следит, ожидая своего часа

☐☐. **неудача**

- ☐. Дурацкий план идеально исполнен
- ☐. Загорелось что-то ценное
- ☐. Ничтожная ошибка приводит к полному краху
- ☐☐. Хороший план даёт сбой на практике
- ☐☐. Ты думал, об этом позаботились, но это не так
- ☐☐. Судьбоносное решение продиктовано страхом

ПОСЛЕДСТВИЯ: ЧЁРНЫХ БОЛЬШЕ

Ноль: Худшее, что с вами может произойти во всей Вселенной. Речь, вероятно, не о смерти, потому что даже смерть лучше, чем это. Подойдите к делу творчески и не удовлетворяйтесь первым «худшим», что пришло на ум — всегда найдётся что-то более тёмное, отвратительное и ужасное.

Чёрный 1: ужасно. Вы, вероятно, мертвы. Другие люди, наверное, невинные люди, тоже мертвы. Никакой справедливости, никакого милосердия, всё целиком и полностью провалилось в тартарары, и в этом всём — во всём! — виноваты только вы.

Чёрный 2: жестоко. Раны, которые никогда не затянутся; что-то отпилено, оторвано, сожжено на пути к вашему великому унижительному провалу. Поцелуйте на прощание всё, что было вам дорого. Возможно вы умрёте, а, может быть, и нет, но это будет слабым утешением.

Чёрный 3: жёстко. Как дерьмо в пакетике, как всю жизнь пахать на лекарства. Большое чёрное облако боли прольётся на вас дождем. Если вы о чём-то мечтали, вы этого не получите. Смиритесь с этим фактом.

Чёрный 4: дико. Дико как когда «что-то сломано или разmozжено». Скорее всего, теперь вы постоянно хромаете, как и ваша репутация. А ещё вы с треском провалились.

Чёрный 5: грубо. Для начала вас высекали, как упрямого осла, и этот случай вы запомните до конца своих изрядно сократившихся дней. Вам преподали жестокий и болезненный урок, который никогда не сотрётся из вашей памяти.

Чёрный 6-7: жалко. Вы будете страдать, о Господи Боже мой, как вы будете страдать, и все узнают о вашем злодеянии, вашей глупости, вашей нехватке здравого смысла. Вероятно, вас еще и посадят.

Чёрный 8-9: нечем похвастаться. Вернулись к тому, с чего начали. Однако вы, наверное, что-то уяснили, скажем, как в следующий раз сделать всё правильно. В следующий раз...

Чёрный 10-12: весьма неплохо. Несмотря ни на что, вы вышли сухим из воды. Вы кое-чего добились. Может быть, закрутили роман, а может, вас просто не поймали.

Чёрный 13+: великолепно. Безумно круто. Вы не только вышли сухим из воды, но если дело касалось девушки, то она уже раздевается. Возможно, вы даже разбогатеете на этой выходке, кто знает? Пора покупать новую тачку.

ПОСЛЕДСТВИЯ: БЕЛЫХ БОЛЬШЕ

Ноль: худшее, что с вами может произойти во всей Вселенной. Речь, вероятно, не о смерти, потому что даже смерть лучше, чем это. Подойдите к делу творчески и не удовлетворяйтесь первым «худшим», что пришло на ум — всегда найдется что-то более тёмное, отвратительное и ужасное.

Белый 1: страшно. Вы без сомнения мертвы, вероятно, от раны, нанесённой самому себе. Люди, которые вам дороги, вероятно, мертвы, возможно, из-за вашего собственного тупого, уродского провала. Сказать, что вы облажались, значит оскорбить саму лажу. Вы придали новое значение этому понятию.

Белый 2: безжалостно. Возможно, вы снаружи и не мертвы, но внутри мертвы точно. Полученные вами душевные раны никогда не исцелятся. Будущее — тупик.

Белый 3: неумолимо. Стресс и травма от вашего маленького приключения будут преследовать вас всегда. Частицы вашей души уничтожены, и у вас самого не хватает нескольких кусков. Через пару лет дети будут плакать, когда вы подойдёте слишком близко. Все ваши планы рухнули.

Белый 4: горько. Вы знаете, каково это быть полностью раздавленным, когда вас мимоходом втоптывают в грязь, когда вам вбивают в глотку собственные слова, и вы стоите перед своим врагом безмолвный и бессильный. Они издеваются, а вы ничего не можете сделать.

Белый 5: отчаянно. Вас унизили по-крупному, публично, и какая бы репутация у вас раньше ни была, от неё остались только грязные ошмётки. Вы никогда не сможете вспоминать эти дни без содрогания, представляя собственную отчаянную глупость.

Белый 6-7: слабо. Эй, вас обобрали, избili и сломали, но хотя бы вы получили урок о человеческой слабости и жадности, верно? Он вам пригодится в тюрьме, куда вы, вероятно, направляетесь.

Белый 8-9: нечем похвастаться. Лучше не стало, но могло быть и хуже. Может, разбита машина, или от вас уходит жена, или назначено заседание суда. Но по сравнению кое с кем, кого вы знаете...

Белый 10-12: нехило. Вы выкрутились на чистом везении, сохранив достоинство. Может быть даже немного заработали, обрели самоуважение или ещё что-то. Самое время устроить небольшую вечеринку с друзьями.

Белый 13+: охренительно. Впереди хорошие времена, безопасные и надёжные. А где та возможность, что должна была сделать вашу жизнь лучше? О, вы её реализовали и не только её. И ещё сверх того. Наслаждайтесь!

ШАБЛОНЫ

Мы сами отправили себя на разведку.

Гейл Сноупс, «Воспитывая Аризону»

О ШАБЛОНАХ

Шаблон — это конструктор для создания персонажей и ситуаций. Полный Шаблон состоит из списка в 36 пунктов (шесть разделов по шесть пунктов каждый), некоторые Шаблоны могут включать в себя собственный список Встряски. Во что вы будете играть, во многом зависит от Шаблона. Вы можете выбрать один из готовых Шаблонов или придумать собственный. Шаблоны, включённые в книгу, прошли длительное тестирование и работают надёжно, а на сайте Studio 101 вы можете найти дополнительные. Если вы торопитесь, специально для вас придуманы «быстрые старты», которые позволяют пропустить Завязку.

СОЗДАНИЕ ШАБЛОНОВ

Используйте предоставленные шаблоны, если они вам нравятся, но также не стесняйтесь придумывать собственные и делиться ими. Ощущение от игры сильно зависит от Шаблонов, так что изменяя их, вы изменяете игру. Измените место, временной период, связи и Отношения. Сходите с ума. Отношения и Желания можно почти не менять, а вот списки Мест и Предметов определяют, где и как развивается действие, так что им надо уделить больше внимания. Каждый предмет должен просто проситься в игру, потому что он либо безумно необычен, либо очаровательно прозаичен.

Вам потребуется придумать кучу новых элементов (не забудьте, если надо, поиграть со Встряской). Отличный способ — написать шесть названий списков, — каждый на отдельной карточке — и передавать карточки по кругу. Игрок добавляет один пункт в список и передает карточку дальше. Когда на карточке будет шесть пунктов, пронумеруйте их и отложите в сторону. Не стесняйтесь использовать фрагменты существующих Шаблонов. Например, Отношения не очень сильно меняются от Шаблона к Шаблону, так что берите и используйте то, что есть.

Если вас тянет на приключения, попробуйте заменить целую категорию Подробностей. Что будет, если убрать Места и заменить их Обузой?

Вам понадобится около часа для построения собственного Шаблона. Пожалуйста, поделитесь этим Шаблоном с миром!

Шахтёрский посёлок



ШАХТЁРСКИЙ ПОСЁЛОК

ФИАСКО

ТИТРЫ

Автор: Ясон Морнингстар

ТЕХНИЧЕСКАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Авторские права на шаблон принадлежат Ясону Морнингстару, 2009. Авторские права на Фиаско принадлежат Ясону Морнингстару. Все права защищены.

Если вы хотите узнать больше о Фиаско или получить дополнительные шаблоны, посетите www.studio101.ru

Если вы хотите создать материалы, связанные с Фиаско, мы будем рады помочь. Пишите нам на mailbox@stuido101.ru.



«Когда вы играете, играйте из всех сил»
— Теодор Рузвельт.

О ЧЁМ ИГРА

ЭТО ТВОИ ПОСЛЕДНИЕ ДНИ В ГОРОДЕ, ПАРЕНЬ

Каждый божий день, проведённый в этой дыре, заставляет твои лёгкие наполняться пылью, а твой кошелек пустеть ещё на пару долларов. Шериф делает вид, что всё в порядке и под контролем, но ты-то знаешь правду.

Этот посёлок слишком мал для того, чтобы незнакомец мог раствориться в толпе. Все знают друг друга как облупленных, а гостей не жалуют, потому что редкий гость приносит с собой что-либо, кроме неприятностей.

Жизнь была бы совсем другой, если бы этот богом забытый посёлок был примечателен хоть чем-то, помимо старой шахты. Господи, надо что-то менять под этим жарким солнцем, причём очень и очень быстро, а то на кладбище появится ещё один безымянный крест, безымянный, не потому что на нём не будет выведено моё имя, а потому, что моё имя ни для кого не будет ничего значить.

РЕКОМЕНДОВАНО К ПРОСМОТРУ

Хороший, плохой, злой; Быстрый и мертвый; Непрощённый; Железная хватка.

ОТНОШЕНИЯ...

☐. СЕМЬЯ

- ☐ Тёща/тесть или свекровь/свёкр и зять/невестка
- ☐ Двоюродные родственники
- ☐ Братья и сёстры
- ☐ Родитель и родной или приёмный ребенок
- ☐ Дядя и племянник или тётя и племянница
- ☐ Близкие по духу, но не по крови

☐. РАБОТА

- ☐ Батраки
- ☐ Шахтёры
- ☐ Управляющий и работник
- ☐ Ремесленник (*колесник, цирюльник*) и клиент
- ☐ Торговец (*снадобья, снаряжение, Библия*) и клиент
- ☐ Профессионал (*пастор, врач, юрист, банкир*) и клиент

☐. ПРОШЛОЕ

- ☐ Преступник и детектив
- ☐ Вместе выросли ещё там, на побережье
- ☐ Раскаявшиеся преступники
- ☐ Были врагами во время войны
- ☐ Один супруг на двоих (*одновременно или нет?*).
- ☐ Дурное наследство и долги отцов

☐☐. РОМАНТИЧЕСКИЕ ОТНОШЕНИЯ

- ☐• Бывшие супруги
- ☐• Нынешние супруги
- ☐• Неприкрытая похоть
- ☐☐ Кратковременная интрижка
- ☐☐ Невеста по переписке и её жених
- ☐☐ Бывшие любовники

☐☐. ПРЕСТУПЛЕНИЯ

- ☐• Криминальный босс и его подручный
- ☐• Игроки в покер
- ☐• Воры (*похитители, взломщики, конокрады*)
- ☐☐ Врач и пациент
- ☐☐ Вне закона (*лихие люди, стрелки, проститутки*)
- ☐☐ Китайский торговец опиумом и наркоман

☐☐. ОБЩЕСТВО

- ☐• Выборные чиновники (*судья, регистратор актов*)
- ☐• Товарищество (*лига умеренности, духовой оркестр*)
- ☐• Церковные добровольцы (*пономарь, могильщик*)
- ☐☐ Компания и рабочий (*железная дорога или шахта*)
- ☐☐ Правительство и гражданин (*дела индейцев, налоги?*)
- ☐☐ Шериф/маршал и его заместитель

...на ДИКОМ западе

Желания...

☐ . ОСВОБОДИТЬСЯ/ВЫРВАТЬСЯ

- ☐ ...из этого города, пока все о тебе не узнали
- ☐ ...от семейных обязанностей
- ☐от деловых обязательств
- ☐от отношений с любовником
- ☐от своего предназначения
- ☐от огромного долга, который пора платить

☐ . ПОКВИТАТЬСЯ

- ☐ ...с этим городом и его мелочными жителями
- ☐ ...с местным криминальным боссом
- ☐с шерифом
- ☐с членом семьи
- ☐с китайцами
- ☐с соперником

☐ . РАЗБОГАТЕТЬ

- ☐ ...ограбив дилижанс
- ☐ ...ограбив предприятие
- ☐на мошенничестве и обмане
- ☐подкупая различных чиновников
- ☐с помощью насилия
- ☐обретя чемодан, полный золотых слитков

☐☐. ДОБИТЬСЯ УВАЖЕНИЯ

- ☐ ...этого города, поставив систему на колени
- ☐ ...города, показав всем кто тут главный
- ☐ ...любимого человека, показав на что ты способен
- ☐ ...шерифа, настучав на друзей
- ☐ ...члена семьи, спасая его от краха
- ☐ ...самого себя, покончив с чем-то раз и навсегда

☐☐. УЙТИ

- ☐ ...от полицейских ищеек, висящих на хвосте
- ☐ ...от наказания за убийство
- ☐ ...от жестокой мести
- ☐ ...от доведённой до отчаяния честной женщины
- ☐ ...от своего прошлого
- ☐ ...от последствий чудовищного мошенничества

☐☐. ПЕРЕСПАТЬ

- ☐ ...с кем угодно и где угодно, чтобы заглушить боль
- ☐ ...чтобы вырваться из этого городишки
- ☐ ...с красивой и амбициозной девочкой из салуна
- ☐ ...чтобы доказать, что они все неправы
- ☐ ...с супругой друга ради своих целей
- ☐ ...чтобы не умереть девственником

...на ДИКОМ западе

Места...

□. ЖИЛЫЕ

- Грязный фургон с навесом и бочками вместо стен
- . Уютный свежеекрашенный дом от «Сирз»
- . Комната в пансионе «Белль-Юнион»
- . Безвкусное имение неподалеку от «Парка»
- . Опиумный притон за прачечной «Уайт-стар»
- . Нищенская квартирка над офисом газеты

□. ОТЕЛЬ «БРЭДФОРД»

- Погреб для укрытия от бури
- . Комната клерка, сейф и склад
- . Бильярдная гостиная борделя
- . Салун
- . Комнатка девушки из бара
- . Номер губернатора

□. ПРИСТОЙНАЯ ЧАСТЬ ГОРОДА

- «Коммерческий Банк»
- . «Мануфактура и товары Синклера»
- . Офис и типография газеты «Территориал Сентинел»
- . Первая церковь Христа-Спасителя
- . Железнодорожное депо и телеграф
- . И. А. Лодж, дантист

☐☐. РЯДОМ С ЖЕЛЕЗНОЙ ДОРОГОЙ

- ☐ Зал собраний Братского ордена пограничья
- ☐ Китайская прачечная «Уайт-стар»
- ☐ Пансион «Белль-Юнион»
- ☐ Городская тюрьма
- ☐ «Упряжь и стойла Ика»
- ☐☐ Кладбище для убитых в перестрелке

☐☐. НА ХОЛМАХ

- ☐ Лагерь китайцев
- ☐ Дерево висельников
- ☐ Дорога для фургонов
- ☐ Трущобы Голдкрик
- ☐ Ранчо «Круг S»
- ☐☐ Тайная пещера

☐☐. ИНДЕЙСКАЯ ТЕРРИТОРИЯ

- ☐ Сгоревшая деревянная хижина
- ☐ Убежище бандитов
- ☐ Лагерь сиу из рода Ханкпатилы
- ☐ Хижина старателя
- ☐ Приметная скала
- ☐☐ Пресвитерианская миссия у Сломанной Стрелы

...на диком западе

предметы...

. **ПОЗОРЯЩИЕ**

-  Трёхдолларовый жетон в бордель «на всю ночь»
-  Чёрная сумка гробовщика и банка формалина
-  Кондом из бараньей кишки
-  Скелет апача мескалери
-  Сумка волшебных фокусов медиума
-  Инструменты для абортов

. **ТРАНСПОРТ**

-  Пассажирский вагон «Канзас — Тихий океан»
-  Почтовый дилижанс с четвёркой лошадей
-  Трёхколёсный велосипед
-  Дрезина
-  Охраняемая повозка с шахтёрским жалованием
-  Товарный вагон «Сент-Луис — Сан-Франциско»

. **ОРУЖИЕ**

-  Кузнечные клещи
-  Винтовка Шарпс с рычажным взводом
-  Парные револьверы Кольта
-  Боевая дубинка сиу
-  Ящик динамита, сочащегося нитроглицерином
-  12-фунтовая горная гаубица

☐☐. ИНФОРМАЦИЯ

- ☐• Оценка минерального богатства почвы ранчо
- ☐• Подслушанный разговор о забастовке в Голдкрик
- ☐• Документы бывшего раба об освобождении
- ☐☐ Дамский дневник
- ☐☐ Выцветший плакат о розыске преступника
- ☐☐☐ Контракт с детективным агентством Пинкертона

☐☐. ЦЕННОСТИ

- ☐• Расписка на имя хозяина мануфактуры
- ☐• Вексель на две тысячи долларов
- ☐• Пачка завёрнутых в платок почтовых марок
- ☐☐ Клетка с *Naraeozapus insignis* (лесной полумышью)
- ☐☐ Тяжелый мешок золотого песка
- ☐☐☐ Ящик с деньгами из борделя в отеле «Брэдфорд»

☐☐☐. СЕНТИМЕНТАЛЬНЫЕ

- ☐• Новорождённый младенец
- ☐• Красивый медальон с локоном волос внутри
- ☐• Миниатюрный портрет симпатичного солдата
- ☐☐ Носовой платок, мокрый от слёз
- ☐☐ Серебряный кубок с гравировкой
- ☐☐☐ Последние слова умирающего

...на ДИКОМ западе

БЫСТРЫЙ СТАРТ...

ОТНОШЕНИЯ

Для трёх игроков...

- * Семья: близкие по духу, но не по крови
- * Преступление: криминальный босс и его подручный
- * Романтические отношения: невеста по переписке и её жених

Для четырёх игроков добавьте ...

- * Представитель правительства и гражданин

Для пятерых игроков добавьте ...

- * Прошлое: один супруг на двоих

ЖЕЛАНИЯ

Для трёх игроков...

- * Освободиться: от любовника

Для четырёх или пяти игроков добавьте ...

- * Уйти: от жестокой мести

МЕСТА

Для трёх, четырёх или пяти игроков...

- * Отель «Брэдфорд»: салун

ПРЕДМЕТЫ

Для трёх или четырёх игроков...

- * Информация: Оценка минерального богатства почвы ранчо

Для пяти игроков добавьте...

- * Сентиментальные: новорождённый младенец

...на диком западе

МЫ ЗАВАЛИЛИ ДРАКОНА!



I BACKSTAB
THE WIZARD

I SNEAK
THE CHALICE
INTO MY BAG

ЛОГАН
БОННЕР

МЫ ЗАВАЛИЛИ ДРАКОНА!

ФИАСКО

ТИТРЫ

Автор: Логан Боннер

Перевод: Анастасия Гастева

ТЕХНИЧЕСКАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Авторские права на шаблон принадлежат Логану Боннеру, 2010.
Авторские права на Фиаско принадлежат Ясону Морнингстару.
Все права защищены.

Если вы хотите узнать больше о Фиаско или получить дополнительные шаблоны, посетите www.studio101.ru

Если вы хотите создать материалы, связанные с Фиаско, мы будем рады помочь. Пишите нам на mailbox@stuido101.ru.



«Когда вы играете, играйте изо всех сил»
— Теодор Рузвельт.

О ЧЁМ ИГРА

**«ЕСЛИ ТЫ ХОЧЕШЬ ОСТАТЬСЯ ПРИ СВОИХ РУКАХ,
ТО УБЕРИ ИХ ОТ МОЕГО ВОЛШЕБНОГО ПЛАЩА!»**

Эти недотёпы из занюханного горного городка никогда бы не справились с драконом!

Их самый отважный герой не видел сражений с тех пор, как Дроздек спустился с Дымящихся гор три войны (которые были развязаны для того, чтобы покончить с войнами раз и навсегда) назад. Местный волшебник-маразматик, нахлебавшись магических эликсиров под завязку, не может даже разжечь костёр своими заклинаниями.

И вот, в этот городок прибыли мы — чужаки, которые готовы решить эту проблему. Убить этого чёртова дракона. И нам наплевать, что они там думают. И, да, мы чёртовы герои! Эти недотёпы должны кланяться нам в ноги. Они никогда не стирали в порошок бешеных мумий! И не выбирались из смертельных ловушек живыми и невредимыми. Куда уж им победить дракона!

Это наш дракон. И это золото — это наше золото. Так что покуда ты не обеспечишь нас элем и девками, убирайся отсюда, не то мы превратим тебя в индюшку и велим подать на стол!

РЕКОМЕНДОВАНО К ПРОСМОТРУ

Армия тьмы; Конан Варвар; Геймеры (оба фильма).

ПОДСКАЗКА

Этот Шаблон предназначен для игры за группу искателей приключений, которые побеждают мифического монстра. Вы найдёте Детали, относящиеся как к городу, который они вроде как спасли, так и к подземелью, в котором они сражались. Вы можете начать игру сразу же после победы приключенцев (иногда ссылаясь на события самого приключения) либо рискнуть и стартовать со сцены столкновения с монстром.

ОТНОШЕНИЯ...

☐ . СЕМЬЯ И РОМАНТИКА

- ☐ Братья и сёстры
- ☐ Родитель и ребёнок, которого вырастили другие
- ☐ Неразделённая любовь
- ☐ Супруги в договорном браке
- ☐ Побратимы на крови
- ☐ Сирота и опекун

☐ . ПРИКЛЮЧЕНИЕ

- ☐ Убийца и жертва
- ☐ Спаситель и спасённый
- ☐ Хозяин и слуга
- ☐ Бывшие сокамерники
- ☐ Хозяин и побеждённый враг, обращённый в слугу
- ☐ Охотник за головами и добыча

☐ . МАГИЯ

- ☐ Творец и голем
- ☐ Хозяин и раб
- ☐ Волшебник и ученик
- ☐ Демонолог и жертва для ритуала
- ☐ Симулякр и настоящий человек
- ☐оборотень-человек и оборотень-зверь

☐☐. КУЛЬТУРА

- ☐☐ Представители одной и той же нечеловеческой расы
- ☐☐ Члены одной общины
- ☐☐ Служители одного божества
- ☐☐ Связаны кровавым ритуалом
- ☐☐ Изгнанники
- ☐☐ Члены одной гильдии

☐☐. ТОВАРИЩЕСТВО

- ☐☐ Давно путешествующие искатели приключений
- ☐☐ Собутельники
- ☐☐ Вынужденные союзники
- ☐☐ Неопытный юнец и бывалый искатель приключений
- ☐☐ Лидер и тот, кто хочет быть лидером
- ☐☐ Коварный плут и лекарь-пацифист

☐☐. ВОЙНА

- ☐☐ Из одного отряда
- ☐☐ Наёмники
- ☐☐ Сражались по разные стороны фронта
- ☐☐ Каждый из вас оставил шрам на шкуре другого
- ☐☐ Воитель и трус
- ☐☐ «Ты убил моего отца!»

...В СТРАНЕ ЛЕГЕНД

ЖЕЛАНИЯ...

☐ . СТАТЬ ГЕРОЕМ

- ☐ ...защитив маленького ребёнка
- ☐ ...для одной конкретной личности
- ☐в глазах учителя
- ☐чтобы править всеми остальными
- ☐которого никто и никогда не победит
- ☐в глазах окружающих, даже им не являясь

☐ . СОКРУШИТЬ ВРАГОВ

- ☐ ...потому что они разрушили вашу жизнь
- ☐ ...и поработить их
- ☐а враги — это все и каждый
- ☐и использовать их тела для тёмного ритуала
- ☐медленно и болезненно
- ☐чтобы хотя бы на мгновение воцарился мир

☐ . СКОЛОТИТЬ СОСТОЯНИЕ

- ☐ ...убивая всех монстров в поле зрения
- ☐ ...посредством тёмных махинаций
- ☐даже если никому другому ничего не достанется
- ☐собирая запретные знания
- ☐чтобы организовать собственную армию
- ☐чтобы больше никогда не выполнять квесты

. ИСЧЕЗНУТЬ

- ☐ ...с чужим сокровищем
- ☐ ...по выполнении самого последнего квеста
- ☐ ...пока они не поняли, на кого вы работаете
- ☐ ...после того, как вы возьмёте от этого городка всё
- ☐ ...чтобы появиться там, где ждёт новое приключение
- ☐ ...буквально, при помощи заклинания или ещё чего

. ПРИЙТИ К ВЛАСТИ

- ☐ ...заключив брак с наследником престола
- ☐ ...взойдя на трон из черепов ваших врагов
- ☐ ...на веки вечные
- ☐ ...при помощи армии нежити
- ☐ ...чтобы править, насаждая свои порядки
- ☐ ...и заставить остальных работать вместо себя

. БЕЗНАКАЗАННО И ВСЛАСТЬ

- ☐ ...развлекаться с девочками
- ☐ ...хлестать выпивку
- ☐ ...воровать
- ☐ ...творить запрещённые ритуалы
- ☐ ...учинять кровавое месиво
- ☐ ...устроить драки в таверне

...В СТРАНЕ ЛЕГЕНД

Места...

. В ГОРОДЕ

-  Таверна и гостиница Баксума Венча
-  Крепость лорда Трамменя
-  Храм Умиротворения
-  Тайный штаб гильдии воров Сплита Пенни
-  Рыночная площадь
-  Кузница Тзори

. ОКРАИНА ГОРОДА

-  Башня волшебника Фликснорда
-  Мост Троллей
-  Могильный курган у болота
-  Перекрёсток
-  Зброшенный дом
-  Волшебные ворота в подземелье

. В ЛЕСУ

-  Домик ведьмы
-  Круг фей
-  Лагерь лесных эльфов
-  Логово огров
-  Пещера Видений
-  Хекрабар — роща безумного друида

☐☐. ПОДЗЕМЕЛЬЕ – ВЕРХНИЕ УРОВНИ

- ☐• Вход в туннель
- ☐• Логово орков
- ☐• Загон для рабов
- ☐☐ Алтарь тёмных богов
- ☐☐ Мусорная яма
- ☐☐ Тайная комната

☐☐. ПОДЗЕМЕЛЬЕ – НИЖНИЙ УРОВЕНЬ

- ☐• Озеро душ
- ☐• Коридор с ловушками
- ☐• Зала иллюзий
- ☐☐ Магическая библиотека
- ☐☐ Пещера-лабиринт
- ☐☐ Логово дракона

☐☐. ИЗ ПРОШЛОГО

- ☐• Маленькая деревенька *(ныне лежащая в руинах)*
- ☐• Военная академия *(разрушенная во время войны)*
- ☐• Дом волшебника *(опустевший после его смерти)*
- ☐☐ Пещера сокровищ *(ах, если бы мы не потеряли карту!)*
- ☐☐ Ваше первое подземелье *(обнесено и полно трупов)*
- ☐☐ Город, где вас называли героями *(но вы там всех убили)*

...В СТРАНЕ ЛЕГЕНД

ОРУЖИЕ И ВОЛШЕБСТВО...

☐. ОРУЖИЕ

- ☐ Пылающий меч
- ☐ Отравленный кинжал
- ☐ Огромный боевой молот из тёмного металла
- ☐ Древний эльфийский лук
- ☐ Клинок, разящий драконов
- ☐ Катапульта

☐. ДРУГОЕ ОРУЖИЕ

- ☐ Скипетр, крадущий души
- ☐ Говорящее копьё
- ☐ Проклятый клинок
- ☐ Стрела, разящая в сердце
- ☐ Топор предателя
- ☐ Посох оживления с последним зарядом

☐. ЗАКЛИНАНИЯ

- ☐ Заклинание очарования
- ☐ Заклинание изменения формы
- ☐ Призрачная стена
- ☐ Призыв демона
- ☐ Паралич
- ☐ Цепная молния

☐☐. МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

- ☐• Плащ-невидимка
- ☐• Хрустальный шар прорицателя
- ☐• Корона бесстрашия
- ☐☐ Таинственный эликсир (*никто не знает его свойств*)
- ☐☐ Кольчуга неуязвимости
- ☐☐ Свиток телепортации

☐☐. ТРОФЕИ

- ☐• Голова тролля
- ☐• Бутылка с джином
- ☐• Мешочек с драконьим пламенем
- ☐☐ Книга с тёмными ритуалами
- ☐☐ Золотое кольцо на пальце мумии
- ☐☐ Огромная куча золотых монет

☐☐. СЕНТИМЕНТАЛЬНОЕ

- ☐• Станный амулет, подкинутый вместе с колыбелью
- ☐• Приглашение в прославленный орден
- ☐• Статуэтка божества полая внутри
- ☐☐ Старый союзник, превращённый в жабу
- ☐☐ Бочка гномьей браги 800-летней выдержки
- ☐☐ Подвязка особы королевских кровей

...В СТРАНЕ ЛЕГЕНД

БЫСТРЫЙ СТАРТ...

ОТНОШЕНИЯ

Для трёх игроков...

- * Товарищество: лидер/тот, кто хочет быть лидером
- * Приключение: бывшие сокамерники
- * Культура: связаны кровавым ритуалом

Для четырёх игроков добавьте ...

- * Товарищество: коварный плут и лекарь-пацифист

Для пятерых игроков добавьте ...

- * Магия: демонолог и жертва для ритуала

ЖЕЛАНИЯ

Для трёх игроков...

- * Прийти к власти, чтобы править, насаждая свои порядки

Для четырёх или пяти игроков добавьте ...

- * Исчезнуть: с чужим сокровищем

МЕСТА

Для трёх, четырёх или пяти игроков...

- * В городе: таверна и гостиница Баксума Венча

ПРЕДМЕТЫ

Для трёх или четырёх игроков...

- * Магические предметы: плащ-невидимка

Для пяти игроков добавьте...

- * Другое оружие: посох оживления с одним зарядом

...В СТРАНЕ ЛЕГЕНД



ЯДЕРНОЕ
ЛЕТО



ЯДЕРНОЕ ЛЕТО

ТИТРЫ

Авторы: Александр Ермаков и Анастасия Гастева

Иллюстрация обложки шаблона: Анастасия Гастева

ТЕХНИЧЕСКАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Авторские права на шаблон принадлежат Studio 101, 2011. Авторские права на Фиаско принадлежат Ясону Морнингстару. Все права защищены.

Если вы хотите узнать больше о Фиаско или получить дополнительные шаблоны, посетите www.studio101.ru

Если вы хотите создать материалы, связанные с Фиаско, мы будем рады помочь. Пишите нам на mailbox@stuido101.ru.



«Когда вы играете, играйте изо всех сил»
— Теодор Рузвельт.

О ЧЁМ ИГРА

ВОЙНА, ОНА НИКОГДА НЕ ИЗМЕНИТСЯ

Мир, к которому мы все привыкли, рухнул. С чего всё началось, мало кто вспомнит, но все прекрасно знают, чем всё кончилось. От цивилизации остались лишь руины, свалки и радиация.

Жалкие остатки человечества сбиваются в небольшие поселения и тешат себя иллюзией безопасности. Люди хотят верить, что жизнь продолжается, и хватаются за малейшую надежду на благополучное будущее. Они затевают рискованные игры и борются за выживание, постоянно надеясь на то, что сегодняшний день не последний. Пустошь таит в себе множество опасностей, будь то гигантские скорпионы или банды рейдеров, но она же хранит сокровища погибшей цивилизации. Заигрывая с пустошью, можно проигратся вдрызг, а можно сказочно разбогатеть или обрести какую-нибудь неприятную мутацию. Нынче это самая популярная азартная игра. Впрочем, есть игры попроще: карты, кости, перестрелки, наркотики, воровство и даже кое-где играют в семью и религию. В общем мир рухнул, но люди — они всё те же люди. Играем?

РЕКОМЕНДОВАНО К ПРОСМОТРУ

Безумный Макс; Безумный Макс 2: Воин дороги; Запретная планета; Флэш Гордон; Парень и его собака; Обитель зла 4: Жизнь после смерти; Шестиструнный самурай; Почтальон.

ОТНОШЕНИЯ...

☐. СЕМЬЯ

- ☐ Братья и сёстры
- ☐ Двоюродные родственники
- ☐ Побратимы по крови
- ☐ Бывшие супруги
- ☐ Нынешние супруги
- ☐ Приёмный ребёнок и опекун

☐. РАБОТА

- ☐ Торговец дурью и поставщик
- ☐ Караванщик и наёмный охранник
- ☐ Механик и оружейник
- ☐ Сутенёр и проститутка
- ☐ Охотники на гигантских скорпионов
- ☐ Падальщики в поисках наживы из прошлого

☐. ДРУЖБА

- ☐ Лучшие друзья
- ☐ Дружба, построенная на обмане
- ☐ Друзья против общего врага
- ☐ Бывшие соперники
- ☐ Друзья-наркоманы
- ☐ Друзья-мутанты

☐☐. ОБЩЕСТВО

- ☐• Рабовладелец и раб
- ☐• Хранитель традиций и преемник
- ☐• Глава культа и новообращённый
- ☐☐ Формальный и неформальный лидер
- ☐☐ Из одного братства
- ☐☐ Последние из своей общины

☐☐. ПРЕСТУПЛЕНИЯ

- ☐• Беглые рабы
- ☐• Кровожадные рейдеры
- ☐• Участники коварного заговора
- ☐☐ Мошенник и его поделец
- ☐☐ Врач и торговец органами
- ☐☐ Саботажник и его наниматель

☐☐. РОМАНТИКА

- ☐• Бывшие любовники
- ☐• Страстные любовники
- ☐• Одноразовая интрижка
- ☐☐ Однополая любовь
- ☐☐ Невзаимная любовь
- ☐☐ Шлюха и постоянный клиент

...НА РУКАХ БУДУЩЕГО

ЖЕЛАНИЯ...

☐. ОТОМСТИТЬ

- ☐ ...своей бывшей жене
- ☐ ...за гибель общины
- ☐ ...жестокому угнетателю
- ☐ ...за своего отца/семью
- ☐ ...чтобы обрести самоуважение
- ☐ ...в назидание всем остальным

☐. ПРЕДОТВРАТИТЬ

- ☐ ...гибель конкретного человека
- ☐ ...ограбление каравана
- ☐ ...взрыв на электростанции
- ☐ ...эпидемию мутагенного вируса
- ☐ ...вероломное предательство
- ☐ ...кровавую бойню

☐. РАЗБОГАТЕТЬ

- ☐ ...ограбив караван
- ☐ ...обретя древние знания
- ☐ ...обчистив довоенный склад
- ☐ ...сбагрив ценное оборудование
- ☐ ...став главой банды
- ☐ ...чтобы основать свою общину

☐☐. ЗАСЛУЖИТЬ

- ☐ ...уважение, выиграв бой на арене
- ☐ ...уважение старейшины, вернув реликвию
- ☐ ...право называться гражданином
- ☐ ...право носить форму братства
- ☐ ...право доступа к оборудованию
- ☐ ...свободу (буквально или фигурально)

☐☐. ОБРЕСТИ СПАСЕНИЕ

- ☐ ...основав новую религию
- ☐ ...починив оборудование
- ☐ ...найдя новое место для общины
- ☐ ...одержав победу над армией мутантов
- ☐ ...уничтожив враждебную организацию
- ☐ ...получив самую крутую пушку/броню

☐☐. ПЕРЕСПАТЬ

- ☐ ...с горячей красоткой из бара
- ☐ ...с женой/дочерью главного мафиози
- ☐ ...с мутантом ради новых ощущений
- ☐ ...с первым встречным
- ☐ ...чтобы доказать своё превосходство
- ☐ ...с этим/этой недотрогой

...НА РУКАХ БУДУЩЕГО

Места...

☐. ЯДЕРНЫЙ БУНКЕР

- ☐ Личные комнаты
- ☐ Научно-исследовательский комплекс
- ☐ Хранилище ресурсов
- ☐ Центр управления жизнеобеспечением
- ☐ Медицинский отсек
- ☐ Входной шлюз и окрестности

☐. ОБЩИНА ПЛЕМЕНИ

- ☐ Святилище
- ☐ Охотничьи угодья
- ☐ Хижина старейшины
- ☐ Пещера с припасами
- ☐ Мастерская (кожевенная, кузница)
- ☐ Место испытания

☐. УКРЕПЛЁННЫЙ ГОРОД

- ☐ Резиденция мафиози
- ☐ Жилые бараки
- ☐ Старое кладбище
- ☐ Публичный дом/казино
- ☐ Бойцовская арена
- ☐ Лавка (оружейная, скобяная, продуктовая)

☐☐. ПУСТОШЬ

- ☐ • База рейдеров
- ☐☐ Логово гигантских скорпионов
- ☐☐ Охраняемый мост через ущелье
- ☐☐ Стоянка каравана
- ☐☐ Зброшенная деревня
- ☐☐ Хижина отшельника

☐☐. ПОСЕЛЕНИЕ МУТАНТОВ

- ☐ • Шахта (урановая, угольная, серебряная и т.п.)
- ☐☐ Офис главы поселения
- ☐☐ Переполненный бар
- ☐☐ Радиоактивная свалка
- ☐☐ Электростанция
- ☐☐ Мастерская механика/оружейника

☐☐. СЕКРЕТНЫЕ ОБЪЕКТЫ

- ☐ • Нефтяная вышка
- ☐☐ Военный склад (может быть, непустой)
- ☐☐ Таинственное кафе
- ☐☐ Законсервированный бункер
- ☐☐ База братства
- ☐☐ Святилище культа

...НА РУЧИНАХ БУДУЩЕГО

предметы...

☐. ОРУЖИЕ

- ☐ Старое тупое копьё
- ☐ Пистолет, снятый с тела рейдера
- ☐ Дробовик лучшего друга
- ☐ Обширная коллекция ножей
- ☐ Стационарная лазерная турель
- ☐ Винтовка Гаусса с одной обоймой

☐. НАСЛЕДИЕ ПРОШЛОГО

- ☐ Чемоданчик непонятного назначения
- ☐ Подшивка журналов об оружии и технике
- ☐ Разбившийся вертолёт
- ☐ Чертежи опасного устройства
- ☐ Ключок бумаги с кодом доступа
- ☐ Портативный компьютер

☐. БРОНЯ

- ☐ Кожаная куртка с оторванным рукавом
- ☐ Два листа железа, скреплённые ремнём
- ☐ Старая строительная каска
- ☐ Внушительная высокотехнологическая броня
- ☐ Трофейный бронежилет
- ☐ Костюм спецащиты

ТЕХНИКА

- ☐ Стационарный компьютер
- ☐ Система жизнеобеспечения
- ☐ Ржавый автомобиль
- ☐ Свежепокрашенный мотоцикл
- ☐ Нефтяной танкер
- ☐ Собака-робот

ЦЕННОСТИ

- ☐ Крупная партия наркотиков
- ☐ Канистра с чистой питьевой водой
- ☐ Связка шкур животных из пустоши
- ☐ Таблетки от лучевой болезни
- ☐ Ящик редких патронов
- ☐ Колода коллекционных карт

СЕНТИМЕНТАЛЬНЫЕ

- ☐ Игрушечное ружьё и набор пластиковых шариков
- ☐ Резиновая кукла и журнал
- ☐ Довоенные фотографии
- ☐ Сломанная рация
- ☐ Снежный шар с изображением Нью-Йорка
- ☐ Металлическая фляга с цифрой 22

...НА РУКАХ БУДУЩЕГО

БЫСТРЫЙ СТАРТ...

ОТНОШЕНИЯ

Для трёх игроков...

- * Семья: побратимы по крови
- * Преступление: беглые рабы
- * Работа: охотники на гигантских скорпионов

Для четырёх игроков добавьте ...

- * Дружба: дружба, построенная на обмане

Для пятерых игроков добавьте ...

- * Работа: караванщик и наёмный охранник

ЖЕЛАНИЯ

Для трёх игроков...

- * Отомстить: жестокому угнетателю

Для четырёх или пяти игроков добавьте ...

- * Разбогатеть: ограбив караван

МЕСТА

Для трёх, четырёх или пяти игроков...

- * Пустошь: охраняемый мост через ущелье

ПРЕДМЕТЫ

Для трёх или четырёх игроков...

- * Ценности: таблетки от лучевой болезни

Для пяти игроков добавьте...

- * Наследие прошлого: чемоданчик непонятного назначения

...НА РУЧНАХ БУДУЩЕГО

Лёд



ТИТРЫ

Автор: Ясон Морнингстар

ТЕХНИЧЕСКАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Авторские права на шаблон принадлежат Ясону Морнингстару, 2009. Авторские права на Фиаско принадлежат Ясону Морнингстару. Все права защищены.

Если вы хотите узнать больше о Фиаско или получить дополнительные шаблоны, посетите www.studio101.ru

Если вы хотите создать материалы, связанные с Фиаско, мы будем рады помочь. Пишите нам на mailbox@stuido101.ru.



«Когда вы играете, играйте из всех сил»
— Теодор Рузвельт.

О ЧЁМ ИГРА

МАЛЫШ, ТАМ СНАРУЖИ ХОЛОДНО

Станция Мак-Мёрдо — Мактаун — это крупнейшая исследовательская база в Антарктике.

Небольшой искусственный город, в котором летом проживает 1200 граждан. Мактаун служит центром всех американских научных миссий на континенте. Как в любом маленьком городе, некоторые люди со скуки и от усталости затевают недоброе. В отличие от большинства городов, путь до него очень и очень неблизкий, откуда бы то ни было.

РЕКОМЕНДОВАНО К ПРОСМОТРУ

Встречи на краю света; Белая мгла; Тайны Третьего рейха: нацистские базы в Антарктике; различные записи сотрудников станции Мак-Мёрдо (McMurdo) на YouTube.

ОТНОШЕНИЯ...

☐. РАБОТА

- ☐ Начальник и сотрудник
- ☐ Коллеги
- ☐ Специалист и ассистент
- ☐ Бывшие коллеги
- ☐ Тайные сотрудники
- ☐ Соперники по профессии

☐. ДРУЖБА

- ☐ Манипулятор и жертва
- ☐ Восторженные новички
- ☐ Собутыльники
- ☐ Заклятые враги
- ☐ Дружья по сексу
- ☐ Соседи по комнате

☐. РОМАН

- ☐ Бывшие супруги
- ☐ Нынешние супруги
- ☐ Влюблён всю жизнь и объект любви
- ☐ Скоротечная интрижка
- ☐ Любовники
- ☐ Бывшие любовники

☐☐. ПРЕСТУПЛЕНИЕ

- ☐• Контрабандисты (*археология, редкие виды*)
- ☐• Игрок и букмекер
- ☐• Экологические экстремисты
- ☐☐ Фальсификатор господряда и следователь
- ☐☐ Шпана (*спортивные фанаты, пьяницы, хулиганы*)
- ☐☐ Наркотики (*торговцы, производители, дилеры*)

☐☐. ОБЩЕСТВО

- ☐• Социальные соперники
- ☐• Добровольцы поисково-спасательной группы
- ☐• Проводники
- ☐☐ Организаторы общественных мероприятий
- ☐☐ Подручные заезжих чиновников
- ☐☐ Изолированные единоверцы

☐☐. ДУША

- ☐• Всю жизнь на Льду
- ☐• Единственные выжившие
- ☐• Те, кто нашёл тело
- ☐☐ Новичок и тёртый калач
- ☐☐ Два страшных человеконенавистника
- ☐☐ Поэт и муза

...НА СТАНЦИИ В АНТАРКТИКЕ

ЖЕЛАНИЯ...

☐ . ИЗБАВИТЬСЯ/УБРАТЬСЯ

- ☐ ...от части работы, которая уже в печёнках
- ☐ ...от отношений, принявших странный оборот
- ☐от ответственности за аварию
- ☐от наблюдения, чтобы завершить то, что начал
- ☐из Мактауна, где слишком многие знают твои игры
- ☐со Льда, который сводит тебя с ума

☐ . ПОКВИТАТЬСЯ

- ☐ ...с учёным
- ☐ ...с нанимателем
- ☐с пилотом
- ☐с соперником
- ☐с организацией (*Научным фондом США и т.д.*)
- ☐со всеми на Льду

☐ . ПРЕКРАТИТЬ

- ☐ ...смотреть DVD с записью того, что ты натворил
- ☐ ...принимать прописанные болеутоляющие
- ☐тайно ездить в Мактаун
- ☐вести саботаж научной программы
- ☐портить репутацию
- ☐заниматься сексом на стороне

☐... **ЗАСЛУЖИТЬ УВАЖЕНИЕ**

- ☐ ...всех на Льду, признав свою ошибку
- ☐ ...всех на Льду, показав им, кто тут главный
- ☐ ...любимого человека, доказав свою любовь
- ☐ ...компании, сдав торговца наркотиками
- ☐ ...друга, взяв его вину на себя
- ☐ ...самого себя, наказав своих гонителей

☐... **УЗНАТЬ ПРАВДУ**

- ☐ ...об аварии
- ☐ ...о тайном проекте
- ☐ ...о чём-то криминальном прошлом
- ☐ ...о чьей-то измене
- ☐ ...о том, кто этот приезжий сановник
- ☐ ...о запертой комнате в В-142

☐... **ПЕРЕСПАТЬ**

- ☐ ...с кем угодно, где угодно, чтобы заглушить боль
- ☐ ...с тем, на кого ты положил глаз
- ☐ ...с гостем по-быстрому
- ☐ ...со старой любовью, чтобы все закрутилось вновь
- ☐ ...в обмен на то, что тебе нужно
- ☐ ...с возлюбленной, которая странно отдалилась

...НА СТАНЦИИ В АНТАРКТИКЕ

Места...

□. **Море Уэдделла**

- На айсберге В-15 площадью больше Люксембурга
- Научный лагерь в море Уэдделла на льду
- ◐ На американском мотоботе «Tern», везущем припасы
- ◐ На борту российского ледокола «Хлебников»
- ◐ На вышке ЦУП аэродрома Уильямса в 16 км
- ◐ В научном лагере подводных исследований

◐. **Мактаун: бизнес**

- Спутниковая вышка на острове в 40 км от города
- Кладовая магазина «Карп»
- ◐ Склад взрывчатки на холме близ Мактауна
- ◐ В-120 — пищевой склад
- ◐ В-142 — медцентр
- ◐ В-143 — ремонтная мастерская

◐. **Мактаун: развлечения**

- 10-ая база — гостиница для заезжих сановников
- Банкомат «Уэллс Фарго»
- ◐ Спальня
- ◐ В-107 — кофейня «С видом на юг»
- ◐ Почтамт в В-140
- ◐ В-155 — камбуз

☐☐. МАКТАУН: НА УЛИЦЕ

- ☐ Обзорный холм над станцией Мак-Мёрдо
- ☐ База Скотта, экспедиции Терра Нова 1913 года
- ☐ Старый дворик с коробками, полными мусора
- ☐ Брошенная палатка Джеймсея у барака Пойнта
- ☐ Металлический грузовой контейнер
- ☐ В кабине снегоочистителя

☐☐. МАКТАУН: НАУКА

- ☐ Кладовая в отделе биоисследований компании CSEC
- ☐ «Шале» — штаб-квартира НФ США
- ☐ Мастерская электроники ВМФ в В-165
- ☐ Антарктический отряд ВМФ, метеорология
- ☐ В-115, отдел естественных наук, здание CSEC
- ☐ В-195, гидрометеостанция, дорога к базе Скотта

☐☐. ОСТРОВ РОССА

- ☐ База Нижний Эреб: кухня и комната отдыха
- ☐ База Нижний Эреб: лаборатория и кладовая
- ☐ Набор вулканических датчиков на краю кратера
- ☐ Внутри горы Эреб над лавовым озером
- ☐ 35-километровая ледяная дорога к станции
- ☐ Крупнейшая в мире колония пингвинов Адели

...НА СТАНЦИИ В АНТАРКТИКЕ

предметы...

□. позорящие

- 200-литровая бочка мутной жидкости
- Записная книжка преследователя
- Тайный храм
- ▣ Вертолёт, разбившийся во льдах острова Росса
- ▣ Мёртвый тюлень
- ▣ Откровенные фотографии заместителя директора

□. запретные

- Тайный проект гидропоники
- Килограммовый мешок марихуаны
- Список тех, кого надо убить
- ▣ Контейнер с надписью «Токсично»
- ▣ Деталь заброшенной ядерной станции Martin PM-A3
- ▣ Пять килограммов взрывчатки и детонатор

□. транспорт

- Трактор «Дельта», оборудованный для пассажиров
- Грузовой самолёт LC-130
- Снегоход
- ▣ Пожарная машина
- ▣ Вертолёт Bell 212
- ▣ Старинные беговые лыжи

☐☐. ОРУЖИЕ

- ☐• Мясницкий нож
- ☐• Альпеншток
- ☐• Фальшфейер
- ☐☐ Пожарный топор
- ☐☐ Пятилитровая канистра авиационного горючего
- ☐☐ Пистолет Беретта 9мм

☐☐. ИНФОРМАЦИЯ

- ☐• Новозеландец с обезболивающим на базе Скотта
- ☐• Флэшка, таблицы, имена и даты
- ☐• Старый счётчик погружений в запертом ящике
- ☐☐ Подслушанный разговор по спутниковому телефону
- ☐☐ Результат работы клавиатурного шпиона
- ☐☐ Откровенный разговор в ремонтной мастерской

☐☐. СЕНТИМЕНТАЛЬНЫЕ

- ☐• Банка тушёнки, украденная с базы Скотта
- ☐• Помятая чёрно-белая фотография
- ☐• Символ, нацарапанный на бампере «Спрайта»
- ☐☐ Детская кукла
- ☐☐ Гавайская рубашка
- ☐☐ Бита для крикета

...НА СТАНЦИИ В АНТАРКТИКЕ

БЫСТРЫЙ СТАРТ...

ОТНОШЕНИЯ

Для трёх игроков...

- * Работа: специалист и услуга
- * Преступление: Контрабандисты археологических находок
- * Общество: Подручные заезжих сановников

Для четырёх игроков добавьте ...

- * Душа: единственные выжившие

Для пятерых игроков добавьте ...

- * Дружба: друзья по сексу

ЖЕЛАНИЯ

Для трёх игроков...

- * Узнать правду:...о том, кто этот приезжий сановник

Для четырёх или пяти игроков добавьте...

- * Переспать:...с гостем по-быстрому

МЕСТА

Для трёх, четырёх или пяти игроков...

- * Мактаун: на улице: База Скотта

ПРЕДМЕТЫ

Для трёх или четырёх игроков...

- * Запретные: Пять килограммов взрывчатки и детонатор

Для пяти игроков добавьте...

- * Сентиментальные: Банка тушёнки, украденная с базы Скотта

...НА СТАНЦИИ В АНТАРКТИКЕ



В ТУХОМ ОМУТЕ

В ТИХОМ ОМУТЕ

ТИТРЫ

Автор: Ясон Морнингстар

ТЕХНИЧЕСКАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Авторские права на шаблон принадлежат Ясону Морнингстару, 2009. Авторские права на Фиаско принадлежат Ясону Морнингстару. Все права защищены.

Если вы хотите узнать больше о Фиаско или получить дополнительные шаблоны, посетите www.studio101.ru

Если вы хотите создать материалы, связанные с Фиаско, мы будем рады помочь. Пишите нам на mailbox@stuido101.ru.



«Когда вы играете, играйте из всех сил»
— Теодор Рузвельт.

О ЧЁМ ИГРА

НИЧТО НЕ ПРЕВЕЩАЛО БЕДЫ...

Маленький провинциальный городок, коих тысячи. Кажется, что здесь никогда ничего не происходит. Однообразные трудовые будни, как правило, нелюбимая работа, бар по выходным и типовая подружка или её отсутствие.

Порой совершенно невовремя заваливается обдолбанный друг-остолоп с каким-нибудь «несомненно новым» сортом дури. Так медленно и плавно ползёшь из роддома в могилу, пока не случится какое-нибудь досадное недоразумение, которое даст тебе пинка под зад. Ты будешь носиться как оголтелый, вступая в новые переделки, становясь свидетелем, а то и участником, криминальных разборок.

В какой-то момент ты получишь шанс сказочно разбогатеть и реализовать самую смелую мечту своей жизни, но судьба вновь ударит тебя по носу. И вот ты уже летишь в самую глубокую пропасть, всё ещё не веря своим глазам и сокрушаясь по поводу собственного феерического идиотизма.

РЕКОМЕНДОВАНО К ПРОСМОТРУ

Фарго; Во все тяжкие; Карты, деньги, два ствола; Девушки из календаря; Залечь на дно в Брюгге; Линкольн для адвоката

ОТНОШЕНИЯ...

☐. СЕМЬЯ

- ☐ Тёща/тесть или свекровь/свёкр и зять/невестка
- ☐ Тётя/дядя и племянница/племянник
- ☐ Братья и сёстры
- ☐ Родитель и родной или приёмный ребенок
- ☐ Бабушка/дедушка и внук/внучка
- ☐ Дальние/необычные/неофициальные родственники

☐. РАБОТА

- ☐ Бывшие коллеги
- ☐ Нынешние коллеги
- ☐ Начальник и подчинённый
- ☐ Механик, сантехник, декоратор и клиент
- ☐ Продавец и клиент
- ☐ Пастор, врач, дантист, торговец дурью и клиент

☐. ДРУЖБА

- ☐ Манипулятор и жертва
- ☐ Старые приятели
- ☐ Друзья-наркоманы
- ☐ Друзья-соперники
- ☐ Друзья по сексу
- ☐ Социальные соперники

☐☐. РОМАНТИЧЕСКИЕ ОТНОШЕНИЯ

- ☐ • Бывшие супруги
- ☐☐ • Нынешние супруги
- ☐☐ • Любовь всей жизни и объект любви
- ☐☐ • Скоротечная интрижка
- ☐☐ • Любовники
- ☐☐☐ • Бывшие любовники

☐☐☐. ПРЕСТУПЛЕНИЯ

- ☐ • Коррупцированный чиновник/местная «шишка»
- ☐☐ • Игрок и букмекер
- ☐☐ • Воры (*магазинные, взломщики, угонщики*)
- ☐☐ • Кидала и его жертва
- ☐☐ • Бандиты (*рэкетеры, шпана, хулиганы*)
- ☐☐☐ • Наркоторговцы, наркодилеры или производители.

☐☐☐. ОБЩЕСТВО

- ☐ • Выборные чиновники (*член совета, мэр, депутат*)
- ☐☐ • Гражданские добровольцы (*коллегия, клубы*)
- ☐☐ • Церковные добровольцы (*дьякон, учитель*)
- ☐☐ • Лига здоровья или любительская спортивная команда
- ☐☐ • Полицейский надзиратель или опекун и подопечный
- ☐☐☐ • Спонсор и член общества Анонимных алкоголиков

...В МИЛОМ ЮЖНОМ ГОРОДКЕ

ЖЕЛАНИЯ...

☐ . **ВЫРВАТЬСЯ/ИЗБАВИТЬСЯ**

- ☐ ...из этого города, пока они не узнали, что ты это взял
- ☐ ...из этого города, чтобы сбежать от семьи
- ☐ ...из банды
- ☐ ...от отношений с любовником
- ☐ ...от обязанности заботиться о больном
- ☐ ...от огромного долга, который пора выплатить

☐ . **ПОКВИТАТЬСЯ**

- ☐ ...с плохими людьми, которые считают себя крутыми
- ☐ ...с этим городом за то, во что он тебя превратил
- ☐ ...с полицейским
- ☐ ...с членом семьи
- ☐ ...с коллегой
- ☐ ...с соперником

☐ . **РАЗБОГАТЕТЬ**

- ☐ ...украд party наркотиков
- ☐ ...ограбив предприятие
- ☐ ...обманув инвалида
- ☐ ...в результате смерти пожилого человека
- ☐ ...благодаря политическим махинациям
- ☐ ...внезапно обретя чужой чемодан с деньгами

ДОБИТЬСЯ УВАЖЕНИЯ

- ☐ ...этого города, поставив систему на колени
- ☐ ...этого города, отстояв свои убеждения
- ☐ ...любимого человека, взяв вину на себя
- ☐ ...полиции, сдав своих
- ☐ ...члена семьи, спасая его от краха
- ☐ ...самого себя, покончив с чем-то раз и навсегда

ДОБИТЬСЯ ПРАВДЫ

- ☐ ...о том, почему все помалкивают
- ☐ ...о политической коррупции шерифа
- ☐ ...о том, зачем он на самом деле сюда приехал
- ☐ ...о том, что она делала на задворках «Патио»
- ☐ ...о своих настоящих родителях
- ☐ ...об ошибке, которая тебя преследует

ПЕРЕСПАТЬ

- ☐ ...чтобы покончить с этим
- ☐ ...с той милашкой, о которой ты думал
- ☐ ...потому что тебе до зарезу нужно это повышение
- ☐ ...со старой любовью, чтобы все начать сначала
- ☐ ...со старой любовью ради исполнения своих планов
- ☐ ...со своей возлюбленной, которая странно себя ведет

...В МИЛОМ ЮЖНОМ ГОРОДКЕ

Места...

□. **МЕЙН-СТРИТ**

- Церковь Царствия небесного
- Мексиканский ресторан «Эль Перро Альто»
- Аптека «Роялз» с минеральным фонтаном у входа
- «Шафтер и Хейзелбрук» — юридическая контора
- «Коммерческий Банк» — единственный банк
- «Вантадж Сервисес» — приём жалоб на аптеки

□. **КОММЕРС-СТРИТ**

- «Садз энд Дадз» — автоматическая прачечная
- Муниципалитет, полиция, суд и ратуша
- Семейная клиника — единственный врач в городе
- «Новый образ» — салон красоты и солярий
- Кинотеатр «Патио»
- Нелегальная бильярдная Билла Риверса

□. **У ФЕДЕРАЛЬНОЙ АВТОСТРАДЫ**

- Ресторан фаст-фуда «Чикен-Хат»
- «Колёса и тракторы Дейвенпорта»
- Мотель «Роуз Вилледж», удобно стоящий у шоссе
- «Квик-Пик» — заправочная станция и магазинчик
- Завод бумажных пакетов «Дьюрабл Пейпер Гудз»
- «Аккьюрейт Автомотивз» — старые автомобили

☐☐. ВЕРХНЯЯ ЦЕНТР-РОУД

- ☐ «Джей&Кей Грейвел»: гравий и изделия из камня
- ☐☐ «У старого рыбака» — заброшенная закусочная
- ☐☐ «Центр-роуд Петз» — крупная ветеринарная клиника
- ☐☐ Межрайонная средняя школа Лаймана К. Миллза
- ☐☐ «Спиллерз» — похоронные услуги с 1911 года
- ☐☐☐ «Бюро Ч. Грина» — уход за газонами и каналами

☐☐☐. ГОРОДСКИЕ ОКРЕСТНОСТИ

- ☐ Городская парковка неподалеку от шоссе
- ☐☐ Государственный парк «Ред Ран»
- ☐☐ Фермерское поле у Сарри-авеню
- ☐☐ Футбольное поле
- ☐☐ Леса вокруг Хикори-террейс
- ☐☐☐ Стройка около «Аккьюрейт Автомотивз»

☐☐☐. ЖИЛЫЕ ПОМЕЩЕНИЯ

- ☐ Фургон, припаркованный за аптекой «Роялз»
- ☐☐ Трейлер за зданием средней школы
- ☐☐ Квартира над «Садз энд Дадз»
- ☐☐ Фермерский дом у Центр-роуд
- ☐☐ Двухэтажное ранчо на Сарри-авеню
- ☐☐☐ Имение у Хикори-террейс

...В МИЛОМ ЮЖНОМ ГОРОДКЕ

предметы...

☐. ПОЗОРЯЩИЕ

- ☐ Порнография, секс-игрушки
- ☐ Чек на пособие, талоны на еду
- ☐ Полный гараж китайского ширпотреба
- ☐ Звероферма
- ☐ Костюм клана, экстремистская атрибутика
- ☐ Уведомление о выселении

☐. ТРАНСПОРТ

- ☐ Тележка для гольфа
- ☐ Новый пикап
- ☐ Грузовой автофургон
- ☐ Небольшой самолёт
- ☐ Небольшая прогулочная яхта
- ☐ Кроссовый мотоцикл

☐. ОРУЖИЕ

- ☐ Дробовик
- ☐ Мачете
- ☐ Ядовитая змея
- ☐ Пистолет
- ☐ Самодельная бомба
- ☐ Пожарный топор

☐☐. ИНФОРМАЦИЯ

- ☐• Секретный рецепт
- ☐• Подслушанный разговор
- ☐• Юридические документы
- ☐☐ Любовное письмо
- ☐☐ Список на рождественской открытке
- ☐☐ Фотографии

☐☐. ЦЕННОСТИ

- ☐• Припрятанные наркотики
- ☐• Стеклянная банка, полная золотых монет
- ☐• Коллекция комиксов
- ☐☐ Старинная машина
- ☐☐ Породистое животное
- ☐☐ Полный чемодан наличности

☐☐. СЕНТИМЕНТАЛЬНЫЕ

- ☐• Новорождённый младенец
- ☐• Реликвии войны
- ☐• Часовенка на месте автокатастрофы
- ☐☐ Приз за победу в олимпиаде по математике
- ☐☐ Обручальное кольцо
- ☐☐ Семейный чайный сервиз

...В МИЛОМ ЮЖНОМ ГОРОДКЕ

БЫСТРЫЙ СТАРТ...

ОТНОШЕНИЯ

Для трёх игроков...

- * Семья: братья и сёстры
- * Романтические отношения: бывшие супруги
- * Преступление: коррумпированный чиновник и «шишка»

Для четырёх игроков добавьте ...

- * Дружба: друзья-наркоманы

Для пятерых игроков добавьте ...

- * Работа: специалист и клиент

ЖЕЛАНИЯ

Для трёх игроков...

- * Поквитаться: с соперником

Для четырёх или пяти игроков добавьте ...

- * Избавиться: от огромного долга, который пора выплатить

МЕСТА

Для трёх, четырёх или пяти игроков...

- * Мейн-стрит: мексиканский ресторан «Эль Перро Альто»

ПРЕДМЕТЫ

Для трёх или четырёх игроков...

- * Ценности: полный чемодан наличности

Для пяти игроков добавьте...

- * Оружие: ядовитая змея

...В МИЛОМ ЮЖНОМ ГОРОДКЕ



СИМФОНИЯ УЖАСА

СИМФОНΙΑ УЖАСА

ФИАСКО

ТИТРЫ

Авторы: Анастасия Гастева и Александр Ермаков

Иллюстрация обложки шаблона: Анастасия Гастева

ТЕХНИЧЕСКАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Авторские права на шаблон принадлежат Studio 101, 2011. Авторские права на Фиаско принадлежат Ясону Морнингстару. Все права защищены.

Если вы хотите узнать больше о Фиаско или получить дополнительные шаблоны, посетите www.studio101.ru

Если вы хотите создать материалы, связанные с Фиаско, мы будем рады помочь. Пишите нам на mailbox@stuido101.ru.



«Когда вы играете, играйте изо всех сил»
— Теодор Рузвельт.

О ЧЁМ ИГРА

ОНО ЖИВОЕ! ЖИВОЕ! ЖИВОЕ!

— Дальше пути нет, — проговорил извозчик, когда дилижанс остановился около моста.
 — Но, позвольте, мне нужно в замок, — возразил я.
 — Там за мостом земля призраков. Дальше я не поеду ни за какие сокровища на свете.

— Хозяин, я знаю, что ты уже близко. Грядёт тот час, когда я воссоединюсь с тобой, чтобы служить тебе вечно. Осталось только выбраться из этой клетки, обведя вокруг пальца этих жалких смертных.

— Я стою на пороге величайшего открытия. Всего лишь несколько шагов отделяет меня от секрета бессмертия. Я не отважусь покуситься на лавры Творца, но смело смогу назвать себя новым Прометеем.

РЕКОМЕНДОВАНО К ПРОСМОТРУ

Дракула (1931 года); Дракула, год 1972; «Дракула» Брэма Стокера; Франкенштейн (1931 года); Проклятие Франкенштейна; Невеста Франкенштейна; Дом Дракулы.

ПОДСКАЗКА

Это игра по мотивам классических фильмов о Дракуле и Франкенштейне, а также одноимённых готических романов. Здесь нет места грязи и сквернословию, присущим более поздним фильмам ужасов. Здесь нет полутонов. Если любовь, то до гробовой плиты, если ярость, то с грозой и бурей, если боль, то со слезами и молитвами.

Здесь каждый персонаж — герой... герой трагедии, которая вот-вот разыграется в стенах древнего замка, на палубе корабля, попавшего в шторм, или, скажем, в университетской лаборатории, запертой изнутри.

ОТНОШЕНИЯ...

☐. СЕМЬЯ

- ☐ «Я — твой брат/сестра»
- ☐ «Я никогда не видел тебя раньше, родственник»
- ☐ «Я — твой отец»
- ☐ «Я твой эксцентричный дядюшка, не так ли?»
- ☐ «Я думаю, ты из моей семьи» *(но это не так)*
- ☐ «Я думаю, ты мне чужак» *(но это не так)*

☐. ДРУЖБА

- ☐ «У нас общий враг»
- ☐ «Мы лучшие друзья, правда?»
- ☐ «Я ваш сосед по комнате, сэр»
- ☐ «Я никогда тебе не лгал» *(обманывает)*
- ☐ «Мы больше не соперники, надеюсь»
- ☐ «Клянусь, я сохраню нашу тайну»

☐. РОМАНТИКА

- ☐ «Наша любовь должна оставаться в тайне»
- ☐ «Мы скоро поженимся, любимый»
- ☐ «Ах, если бы ты только знала о моих чувствах»
- ☐ «Мы уважаемая супружеская пара»
- ☐ «Позвольте быть вашим рыцарем, прекраснейшая»
- ☐ «Нас разлучили силой, но мы найдём друг друга»

☐☐. МОНСТР

- ☐ «Ты — моя добыча»
- ☐☐ «Я хочу уничтожить весь твой род»
- ☐☐ «Я соблазнил тебя при помощи чар»
- ☐☐ «Я твой раб, мой господин»
- ☐☐ «Я хозяин твоей земли»
- ☐☐ «Я знаю твои тайны»

☐☐. ПРИЕЗЖИЕ

- ☐ «Вечером мы вскроем ещё одну могилу»
- ☐☐ «Я плачу тебе за твою работу!»
- ☐☐ «Мне заплатили за твою голову»
- ☐☐ «Мой спаситель! Я обязан вам всем!»
- ☐☐ «Желаете осмотреть здание перед покупкой?»
- ☐☐ «Я приехал изучать ваши традиции»

☐☐. ЗА ГРАНЬЮ

- ☐ «Простите, мне надо дать безумцу лекарства»
- ☐☐ «Мы не властны над нашей порочной страстью»
- ☐☐ «От тебя все отвернулись, но только не я»
- ☐☐ «Твоя смерть будет завершением нашего спора»
- ☐☐ «Милая, ты прекрасна даже после смерти»
- ☐☐ «Одолжи мне ещё немного денег»

...В ГОТИЧЕСКОМ РОМАНЕ

ЖЕЛАНИЯ...

☐ . ВЫБРАТЬСЯ/ПОКОНЧИТЬ

- ☐ ...из этих проклятых земель
- ☐ ...из лаборатории, чтобы увидеть мир вокруг
- ☐ ...из сумасшедшего дома, чтобы настигнуть хозяина
- ☐ ...с этим бесконечным бегством
- ☐ ...со слухами о сверхъестественных созданиях
- ☐ ...с постоянно ускользающим монстром

☐ . СВЕСТИ СЧЁТЫ

- ☐ ...с чудовищем, став чудовищем
- ☐ ...с этими смертными, желающими меня уничтожить
- ☐ ...с моим хозяином, который покинул меня
- ☐ ...со своей мёртвой женой/невестой
- ☐ ...со старым профессором
- ☐ ...с убийцей моего друга

☐ . РАЗГАДАТЬ ТАЙНУ

- ☐ ...своего хозяина или покровителя
- ☐ ...монстра, обитающего в замке или в лесу
- ☐ ...убийства с неочевидным мотивом
- ☐ ...смертельной эпидемии в городе
- ☐ ...незнакомца, прибывшего издалека
- ☐ ...своей мёртвой жены или друга

☐. ПРЕДОТВРАТИТЬ

- ☐ ...свою собственную гибель
- ☐ ...превращение друга в монстра
- ☐ ...побег сумасшедшего из больницы
- ☐ ...кровавое убийство
- ☐ ...раскрытие опасной тайны
- ☐ ...похищение невесты

☐. ДОБИТЬСЯ ВНИМАНИЯ

- ☐ ...невесты друга
- ☐ ...таинственного незнакомца/незнакомки
- ☐ ...гордой и благородной особы
- ☐ ...подруги детства, которая прибыла незадолго до вас
- ☐ ...жителей города/деревни
- ☐ ...знаменитого профессора/писателя

☐. ОБРЕСТИ ВЛАСТЬ

- ☐ ...став членом городского управления
- ☐ ...над чужой возлюбленной
- ☐ ...над хозяином, победив его
- ☐ ...над своей собственной судьбой
- ☐ ...над чужими эмоциями и страхами
- ☐ ...подчинив себе монстра

...В ГОТИЧЕСКОМ РОМАНЕ

Места...

☐. ЗАМОК ЛОРДА

- ☐ Зал с камином
- ☐ Гостиная спальня
- ☐ Восьмиугольная гостиная
- ☐ Покои лорда
- ☐ Библиотека на последнем этаже
- ☐ Запутанные коридоры

☐. ЛЕС НЕПОДАЛЕКУ

- ☐ Поляна со множеством волчьих следов
- ☐ Заброшенный охотничий домик
- ☐ Тёмная дорога через лес
- ☐ Опушка с видом на замок
- ☐ На берегу ручья
- ☐ Глубокая чаща

☐. В ПУТИ

- ☐ Купе поезда
- ☐ Трюм корабля
- ☐ Богатый дилижанс
- ☐ Пассажирская каюта на верхней палубе
- ☐ Зал ожидания/почтовая станция
- ☐ Телега крестьянина

☐☐. НЕБОЛЬШАЯ ДЕРЕВЕНЬКА

- ☐• Мельница
- ☐• Деревянная церковь
- ☐• Старое кладбище
- ☐☐ У колодца
- ☐☐ Постоялый двор с покосившейся вывеской
- ☐☐ Зброшенный дом на отшибе

☐☐. УНИВЕРСИТЕТ

- ☐• Регулярный парк
- ☐• Дом профессора
- ☐• Публичная библиотека
- ☐☐ Лекторий
- ☐☐ Комната студента
- ☐☐ Лаборатория

☐☐. КРУПНЫЙ ГОРОД

- ☐• Лечебница для душевнобольных
- ☐• Частный дом
- ☐• Средневековый собор
- ☐☐ Центральная площадь
- ☐☐ Старый дом, выставленный на продажу
- ☐☐ Доходный дом в бедном районе

...В ГОТИЧЕСКОМ РОМАНЕ

предметы...

☐ •. оружие

- ☐ • Фамильный кинжал
- ☐ • Охотничье ружьё
- ☐ •• Револьвер с декоративной отделкой
- ☐ •• Трость с металлическим набалдашником
- ☐ •• Окровавленная тяжёлая статуэтка
- ☐ ••• Осиновый кол и молоток

☐ ••. суеверия

- ☐ • Флакон со святой водой
- ☐ •• Серебряное распятие
- ☐ ••• Связка чеснока
- ☐ •• Карманная Библия и чётки
- ☐ •• Ветка шиповника
- ☐ ••• Чёрная кошка

☐ •••. таинственные

- ☐ • Гроб с телом
- ☐ •• Личный гороскоп
- ☐ ••• Устрашающий портрет лорда
- ☐ •• Ручной ворон
- ☐ ••• Слуга отталкивающего вида
- ☐ ••• Ящик с землёй

☐☐. опасные

- ☐• Связка отсыревшего динамита
- ☐• Хищное животное
- ☐• Флакон с экзотическим лекарством
- ☐☐ Книга местных сказаний и легенд
- ☐☐ Стопка компрометирующих писем
- ☐☐ Пылающий факел

☐☐. личные

- ☐• Дневник путешественника
- ☐• Саквояж профессора
- ☐• Старая потрёпанная книга
- ☐☐ Кольцо с печатью
- ☐☐ Серебряное зеркало
- ☐☐ Увеличительное стекло

☐☐. сентиментальные

- ☐• Платок с вышитыми инициалами
- ☐• Золотые карманные часы
- ☐• Пожелтевшее от времени письмо
- ☐☐ Кулон с двумя портретами
- ☐☐ Старая курительная трубка
- ☐☐ Обручальное кольцо покойной супруги

...В ГОТИЧЕСКОМ РОМАНЕ

БЫСТРЫЙ СТАРТ...

ОТНОШЕНИЯ

Для трёх игроков...

- * Романтика: «Нас разлучили силой, но мы найдём друг друга»
- * Монстр: «Ты — моя добыча»
- * За гранью: «Твоя смерть будет завершением нашего спора»

Для четырёх игроков добавьте ...

- * Приезжие: «Я приехал изучать ваши традиции»

Для пятерых игроков добавьте ...

- * Дружба: «У нас общий враг»

ЖЕЛАНИЯ

Для трёх игроков...

- * Свести счёты:...с чудовищем, став чудовищем

Для четырёх или пяти игроков добавьте...

- * Предотвратить:...превращение друга в монстра

МЕСТА

Для трёх, четырёх или пяти игроков...

- * Замок Лорда: Восьмиугольная гостиная

ПРЕДМЕТЫ

Для трёх или четырёх игроков...

- * Опасные: Книга местных сказаний и легенд

Для пяти игроков добавьте...

- * Оружие: Трость с металлическим набалдашником

...В ГОТИЧЕСКОМ РОМАНЕ

ОТЧЁТ ОБ ИГРЕ

ПРЯМО В МОЗГ

Отчёты об играх — это японское изобретение — запись всех действий, происходящих во время игры, призванная как развлечь, так и научить правилам. Сейчас последует подробное описание целой встречи. Я сократил запись до основ, вычеркнув некоторые моменты, но смысл остался тем же. Надеюсь, вам понравится, или будет хотя бы полезно.

Стив: Привет, читатель Отчёта об игре в Фиаско. Позволь нам представиться. Меня зовут Стив. Я принёс сегодня игру, в которую я уже пару раз играл. Но я не эксперт по Фиаско.

Мона: Это точно.

Стив: Спасибо за поддержку, Мона. Кроме игр я люблю вкусные тосты, Патрика Свейзи, сыгравшего в «Красном рассвете», своего сына Генри и ужастики.

Мона: Я Мона. Я здесь, чтобы показать, что девушки тоже играют в Фиаско. В ролевых играх я новичок. На данный момент мои любимые игры, не считая, конечно, Фиаско: 1001 Night и Best Friends. У меня живут две милых собаки, и я люблю заниматься рукоделием: шью костюмы для косплееров, вяжу. А ещё у меня есть паяльная лампа.

Джоэл: Меня зовут Джоэл. Я играл большую часть жизни. Сейчас я веду кампанию по L5R и играю второй сезон сериала по Prime Time Adventures. Я работаю на правительство и, пожалуй, это всё, что я могу сказать.

Джефф: Привет, я Джефф. Как и Джоэл, я очень много играл, но только недавно заинтересовался короткими играми вроде Фиаско. У меня есть постоянная группа D&D, с которой мы играем много лет. Я люблю готовить, и мне нравится аниме.

Мона: Вот мы какие. А теперь, может быть, начнём шоу?

Стив: Верно. Теперь сосредоточимся на игре.

ЗАВЯЗКА

Правила построения Завязки смотрите на странице 15.

Джоэл: Стив, раз ты уже играл, может, ты проследишь, чтобы все шло как надо, и будешь отвечать на вопросы по правилам, если они возникнут?

Стив: Не проблема. Думаю, играть будем как есть, то есть без дополнительных правил.

Они соглашаются и начинают работать над Завязкой.

Джефф: Нам нужен шаблон, так? Есть предпочтения?

Мона: Давайте возьмём «В тихом омуте».

Джоэл: Нормально. Пусть это будет... посмотрим... Робин Гуд, Северная Каролина.

Джефф: Мне нравится! Звучит эксцентрично. Сколько нам надо кубиков?

Стив: Четыре игрока, по четыре кубика на каждого, значит, 16. Восемь чёрных и восемь белых.

Они набирают кубики.

Мона: Можно мне бросить?

Стив: Конечно!

Мона бросает все шестнадцать кубиков:



Джефф: Кто ходит первый?

Стив: А кто родился в самом маленьком городе? Не я.

Джефф: И не я. Джоэл? Мона?

Джоэл: 2,000 человек?

Мона: Ты победил. Я в захолустье родилась, но не в таком.

Джоэл просматривает Шаблон, изучая Отношения, Места, Предметы и Желания в маленьком южном городке. Игроки сидят так: Джоэл, Стив, Мона и Джефф, так что Джоэл ходит первым, а Стив — последним на протяжении всей игры.

Джоэл: Хм, пятёрка только одна, и я точно хочу криминальных Отношений, так что я её возьму.

Джоэл записывает «Отношения: преступление» на карточке и кладёт её между собой и Стивом — у их персонажей будут какие-то криминальные отношения. На карту он кладёт кубик.

Стив: Теперь я. Как насчёт Отношений между Джеффом и Моной?

Стив пишет «Отношения: работа» на новой карточке, помещает её между Джеффом и Моной и кладет сверху кубик с двойкой.

Мона: Работа, да? Хорошо. Я возьму двойку и сделаю нас коллегами. Где и в какой области, мы пока не знаем.

Мона завершает карту Отношений между собой и Джеффом, добавив надпись «Коллеги» и положив на неё свой кубик рядом с той двойкой, которая появилась раньше.

Джефф: Мона, Подробности будут позже. Я хочу привлечь общественность к нашей истории. Я возьму шестёрку.

Джефф делает отметку на карточке и помещает её между Моной и Стивом, а сверху он кладёт кубик с шестёркой.

Джефф: Джоэл, твой ход.

Джоэл: О! Никто не уточнил мои криминальные Отношения со Стивом, так что я возьму шестёрку, и пусть мы будем связаны с наркотиками. Метафетамин, наверное.

Стив: Круто. Давай будем грязной командой из мужа и жены!

Джоэл: Точно. Меня будут звать... так... Стивен Кени, а ты будешь моей малолетней невестой.

Стив: Посмотрим, давай не будет пока торопиться с деталями. Мой ход, и я введу Отношения между Джоэлом и Джеффом. Я выбираю единицу — семья.

Мона: Хорошо. Давайте это закончим. Как насчёт родственников по браку?

Джефф: Мне нравится. Джоэл, а, может, я буду тестем этого барыги?

Стив: Получается, я его дочь!

Джоэл: Обалденно! Может, твой персонаж будет городским врачом?

Джефф: Точно. Доктор Бенджамин Футрел...

Джефф просматривает Места в поисках вдохновения. Он замечает «Хикори-террейс».

...который живет в имении на Хикори-террейс! Хорошо закручивается, я хочу, чтобы между доктором и его зятем было оружие.

Джефф берёт тройку и смотрит в список Предметов. Он выбирает категорию Оружие и пишет на карточке: «Предмет: оружие». Затем Джоэл просматривает список предметов и забирает единицу из центра стола.

Джоэл: Дробовик. Помповый. Конечно, я параноик и держу его дома. Это яблоко раздора между мной и отцом жены.

Джоэл кладёт кубик на карту Предмета, привязанного к Отношениям доктора Футрела и Стивена Кени, и пишет на ней «Дробовик».

Стив: Как насчёт Желаний, народ? Я подброшу тройку на наше с Джоэлом Желание. Мы хотим разбогатеть, понятное дело. И что у нас вырисовывается?

Мона: Жуткая парочка наркоманов с дробовиком Стивен и Джой Кени, жена — паршивая овца из богатой семьи.

Джефф: Её отец городской врач Футрел желает наладить отношения с зятем Стивеном и, может быть, даже хочет ему помочь, но боится его.

Мона: ОК, пора поднять ставки. Я беру последнюю шестёрку на Желание между моим пока неизвестным персонажем и Джой. Кому-то надо с кем-то переспать.

Джоэл: Мне нравится.

Джефф: Может, он у тебя бизнесмен. Я использую последнюю единичку, чтобы добавить Место к нашим Отношениям — центр города к северу от Центр-роуд.

Джоэл: А я возьму ещё тройку, и это будет аптека «Роялз».

Джоэл кладёт законченную карту Места с аптекой «Роялз» рядом с картой Отношений Джеффа и Моны.

Мона: Класс. Мой парень будет фармацевтом. Его зовут Питер Бранч.

Джефф: Мы вместе работаем в региональной больнице, два раза в месяц я захожу к нему в «Роялз». Это одно из таких местечек с буфетом, да?

Мона: Точно. И Пит был одноклассником Джой в школе.

Стив: Может, они встречались.

Мона: О! Стив, возьми четвёрку и положи на наши Отношения, будет Желание «переспать со старой любовью, чтобы всё начать сначала».

Стив: О, чёрт, да.

Мона: Бранч и Джой Футрел были обручены, пока он не вылетел из колледжа. А мой однолюб фармацевт так её и не забыл.

Стив берет четвёрку и добавляет «со школьной подругой» к уже имеющейся карточке «Желание: переспать».

Джоэл: Но нам ещё надо знать, как монин Бранч связан с Кени, и как именно Кени хочет разбогатеть.

Мона: Я сложу два и два и введу ваше Желание— вы, неудачники, хотите разбогатеть, ограбив предприятие. Думаю, все знают, какое.

Джефф: Круто. Остаётся последний кубик — тройка, — чтобы объяснить Отношения Джой и фармацевта — это уже Общество и, если хотите, можно использовать кубик, как есть, тогда вы будете... работник социальной службы и клиент. Хм.

Мона: Как-то не в тему.

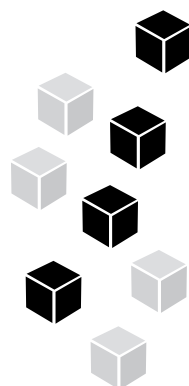
Стив: Да ладно. Последний кубик может быть любым, так что пусть они будут добровольцами в церкви. Джой может и сделала дурной выбор, но у неё остались связи с уважаемыми членами общества...

Д-Р. ФУТРЕЛ
- ДЖЕФФ -

предмет
архива
журнала

отношения
семья
родственников по
браку

СТИВЕН КЕНИ
- ДЖОЭЛ -



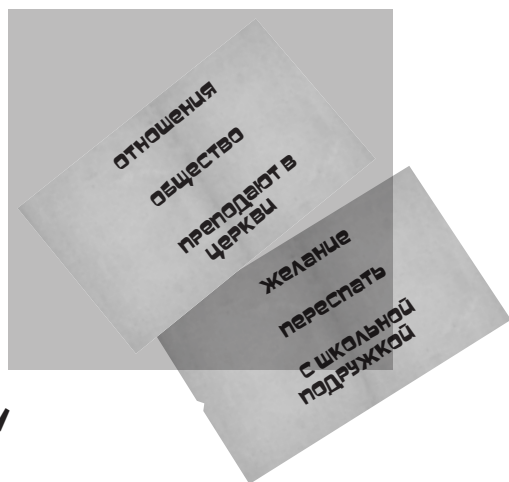
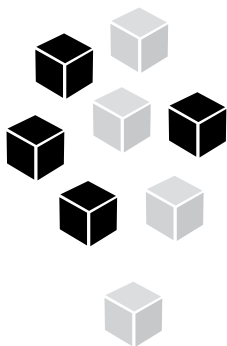
отношения
преступления
наркотики

желания
разбогатеть
отрада аптеки
«Родя»





ПУТ БРАНЧ
- МОА -



ДЖОЙ ФУТРЕЛ-КЕНЧ
- СТИВ -

Стив: ...я преподаю в молодёжной группе! Они с Питом Бранчем вместе преподают в молодёжной группе в церкви Небесного мира.

Мона: Чудовищно! Мне нравится.

Стив: И я очень мила к тебе, подаю всякие сигналы, умастиваю тебя, потому что мы хотим ограбить твою долбаную аптеку.

Мона: Похоже, Желание переспать получилось односторонним, а?

Стив: Точно, но мы оба из-за этого пострадаем. Все счастливы?

Джефф: Похоже, бедный доктор Футрел слегка выпал из действия.

Джоэл: Верно, но он крепко связан со всеми остальными. И всегда ведь есть дробовик. Это может быть забавно, может, он хочет забрать его у Стивена Кени. Уверен, он быстро окажется в центре внимания.

Джефф: Верно, Джоэл.

Стив: ОК, бросьте все кубики обратно в центр стола, и начнём!

Завязка завершена, и начинается Первый акт.

ПЕРВЫЙ АКТ

Правила Первого акта начинаются на странице 35.

Мона: Кто ходит первый?

Стив: Наверное, Джоэл. Джоэл?

Джоэл: Первая сцена, да? Не давите. ОК, я хочу Создать.

Мона: Это хорошо, потому что мы хотим разрешить.

Джоэл: Знаю, что хотите. Я хочу сцену со Стивеном и Джой. Я буду убеждать её соблазнить Пита Бранча...

Правила по Созданию сцены на странице 27.

Все кивают. Группа будет решать, сможет ли Стивен Кени уговорить свою жену соблазнить Пита.

...Сейчас вечер пятницы, и мы в моём трейлере. По телеку крутят «Полицию времени», и Кени сидит на диване в банном халате, у него в бороде застряли крошки от чипсов.

Стив: Можно кое-что добавить?

Джоэл: Конечно!

Стив: Здесь пахнет аммиаком и куриным жиром. Дробовик прислонён к подлокотнику дивана.

Джоэл: Хорошая деталь, Стив.

Стив и Джоэл разыгрывают сцену от лица своих персонажей.

Стив: Мы на мели, Стивен.

Джоэл: Да.

Стив: Стивен, у нас жрать нечего.

Джоэл: Да слышал я. Я тут кое-что обмозговываю.

Стив: Дурь продавать? Очень выгодно. Тебе сбили цену эти мексиканцы.

Джоэл: Они из Сальвадора.

Стив: Только они подмяли под себя всю торговлю метом и, рано или поздно, придут сюда и отметелят тебя, а то и замочат.

Джоэл: Возможно. У меня есть кое-какие планы.

Стив: Какие планы? Какие у тебя планы ты, Эйнштейн?

Джоэл: Народ в этих местах не хочет уличной дури, Джой. Они хотят фармацевтические продукты. Чтобы в фольге, чтобы было понятно, откуда они, кто их сделал.

Стив: Обалдеть! Так ты пойдешь работать в «Элай Лили»? Господи, Стивен, в себя приди!

Джоэл: Джой, со мной все порядке, сама посмотри. Я знаю, где есть хороший товар.

Стив: Да я тоже знаю, Шерлок, — в грёбаной аптеке «Роялз».

Джоэл: Точно.

Стив: Что с тобой такое? Аптеку грабануть решил?

Джоэл: И да, и нет. Я хочу зайти туда с ключом и просто набить сумки после закрытия без шума и пыли. Я хочу, чтобы ты добыла мне ключи. И код сигнализации. Мы всё сделаем по-тихому.

Стив: Я? И как я должна... Погоди... Как?

Джоэл: Точно, ты его знаешь. Не просто знаешь, Джой.

Стив, Мона и Джефф обмениваются взглядами, думая, получит ли Стивен Кени то, что хочет.

Стив: Это было давно. Мы с Питом...

Джоэл: Я слышал, вы школе были сладкой парочкой. Всё, наверное, срослось, все дела.

Стив: Пит Бранч был приличным парнем. Господи Боже, да он в воскресной школе преподаёт.

Джоэл: А то. Гляди, Джой, я всё продумал. Ты начнешь преподавать в воскресной школе в Шейди-Гроув вместе с ним. Построй ему глазки. Скажи, какой я ублюдок.

Стив: Ублюдок и есть.

Джоэл: Чего бы это ни стоило, он у тебя в кармане, Джой. Ключи ты получишь.

Положительный исход для Стивена слишком хорош, чтобы его упускать. Джефф берёт белый кубик, и Стив с Моной согласно кивают. Джефф кладёт его перед Джоэлом, и все теперь знают, чем завершится эта сцена. Стив, играющий Джой, знает всё, что нужно, чтобы закончить сцену.

Стив: Я не буду соблазнять Пита Бранча.

Джоэл: Будешь. Тебе ещё, наверное, понравится. Джой, чёрт, да если надо, перепихнись с ним. Мне пофиг.

Стив: Рада слышать.

Джоэл: Ты займёшься этим, а с меня всё остальное. Мы обчистим заведение и будем при деньгах, Джой. При больших деньгах. Таких, чтобы свалить из Робин Гуда. Переедем в Роли, в Карлотту, куда захочешь. Нам нужны перемены. Убраться подальше от твоего старика.

Стив: Звучит заманчиво, Стивен.

Джоэл: Так ты готова?

Стив: Пит такой милый. Это его уничтожит.

Джоэл: Значит готова?

Стив: Да, я это сделаю.

Джоэл: И сцена завершена.

Мона: Было здорово. Вы просто ужасны.

Джоэл: Спасибо.

Поскольку это Первый акт, Джоэл должен отдать кубик исхода. Он кладёт свой белый кубик перед Стивом. Можно считать это началом тенденции — достаточное количество белых кубиков позволит устроить счастливый конец для Джой во время Последствий (смотрите страницу 47), что доставляет извращённое удовольствие.

Стив: Мне нравится Джой, она такая ... низкая.

Теперь очередь Стива, и он хочет Разрешать (смотрите страницу 29). Джефф, Мона и Джоэл создают сцену, где Джой сталкивается с отцом, который хочет, чтобы она ушла от Стивена. Дело доходит до скандала, и Стив решает, что для Джой всё закончится плохо. Он берёт чёрный кубик, и Джефф, поняв намёк, страшает её до потери дара речи. В конце сцены Стив возвращает чёрный кубик Джоэлу.

Джоэл: Ого, Стив, было жёстко. Она очень мерзкая. Мона, твой ход!

Они начинают третью сцену.

Мона: Знаете, я хочу Создавать. Не уверена, как пойдет.

Стив: Нестрашно.

Мона: Пит Бранч в «Роялз» с чашкой кофе в руке. Я хочу, чтобы там был доктор Футрел.

Джефф: Конечно. Ты что-то задумала, Мона?

Мона: Да нет. Скажем, Футрел обеспокоен и грустит.

Джефф и Мона отыгрывают сцену.

Мона: Привет, док, не против? Тут с утра нескоро всё делается.

Джефф: Конечно, Пит.

Мона: Как дела в больнице?

Джефф: Нормально. Порезы да ушибы, после того, как начались каникулы, и дети разъехались по фермам.

Мона: Да, сенная лихорадка да лосьоны. Как семейство?

Джефф: Чудесно, чудесно.

Мона: А... Джой?

Джефф: Ох, Пит, если бы только вы двое не разошлись. Этот Стивен Кени... Она только что вышла за него, не послушав меня. Чтобы нас наказать. Он дурной человек.

Мона: Да не так уж он и плох. Он любит вашу дочь. Я их видел в городе, он её очень любит, док.

Джефф: Да он дьявол во плоти! Он шпана и торговец наркотиками, и будь моя воля, на вокзал его и вон из города.

Мона: Не надо так.

Джефф: Пит, он в гостинной держит заряженный дробовик!

Мона: Многие так делают. Слушайте, я знаю, вы его не любите, но вы должны постараться. Мне было трудно это принять, потому что, вы знаете, что Джой мне дорога, но что случилось, то случилось. Поздно что-то менять...

Следует задумчивая пауза, и Мона наконец прерывает её.

...ОК, думаю это просто атмосфера. Не вижу конфликта. Я просто хотела показать отношения между Питом и доктором.

Джефф: Мне нравится, каким невинным и добрым ты сделала Пита, Мона.

Стив: Это мучительно.

Джефф: Мы показали, что Пит чудесный парень, и что я ненавижу своего зятя. Мне нравится. Так это положительно или отрицательно для Пита?

Джоэл: Я бы сказал, в целом отрицательно.

Мона: Конечно. Защищаешь Стивена Кени? Ничего хорошего это не сулит.

Они берут чёрный кубик и отдают его Моне. Поскольку это всё ещё Первый акт, она не может его оставить себе и передаёт Джоэлу.

Джоэл: Спасибо. А я-то надеялся, что на моего кретина торговца наркотиками весь вечер будут сыпаться белые кубики. Ну ладно. Джефф, твой ход.

Джефф: Могу я просто продолжить ту сцену, которую начала ты?

Мона: Почему бы и нет? Стив, так можно?

Стив: Конечно! Ты хочешь буквально продолжить или хочешь, чтобы мы что-то поменяли, чтобы ты её Разрешил?

Джефф: Думаю, второе. Удивите меня.

Они начинают четвёртую сцену, в которой все четыре персонажа взаимодействуют в «Роялз». Поскольку главный герой здесь доктор Футрел, Джоэл говорит, что Стивен Кени заставляет Джой подойти к отцу и извиниться за недавнюю ссору, демонстрируя свою унижительную и пугающую власть над ней. Джефф берёт чёрный кубик, почти находит в себе силы противостоять Стивену Кени, но пасует. Он отдаёт кубик Джоэлу, чья сцена следующая.

Разыгрываются ещё две безумные сцены: какая-то быстрая перестрелка и комедия ошибок с Джой, гангстерами из Сальвадора и «Фордом» Пита Бранча. Затем наступает ход Моны.

Мона: Задумок у меня никаких, так что я буду Разрешать. Помогите мне, парни.

Стив: Сцена для Пита Бранча.

Джоэл: Есть идея. Пусть первые знаки внимания Джой окажет ему в воскресной школе.

Стив: Я согласен. Мона, пойдёт?

Мона: Конечно, раз я могу решить, поддастся Пол или нет.

Стив: Итак, флэшбэк за несколько дней до того, как всё пошло наперекосяк. Шейди-гроув — это баптистская церковь на холме, очень красиво. Там есть небольшой класс для воскресной школы, и всё утро Джой держалась Пита, стреляла глазками и всё такое.

Джефф: Она хорошо выглядит, даже слишком хорошо для воскресенья. Приятно пахнет.

Мона: Последнего ребёнка только что забрали. Теперь они вдвоём — момент, которого Пит так боялся.

Мона и Стив разыгрывают сцену.

Мона: Рад, что ты здесь, Джой. С близнецами Хадспет лишняя пара рук не помешает.

Стив: О, я знаю! Но было здорово. Как в старые добрые времена. Помнишь младшую группу?

Мона: О да, те ещё деньки были.

Стив: Нам ведь было здорово, а Пит?

Мона: Ещё бы.

Стив: Я скучаю по тем временам.

Мона: Ну теперь ты замужняя женщина с определёнными обязанностями. Теперь тебе нельзя убегать купаться, когда заблагорассудится.

Стив: Да нет, конечно. Нет, конечно.

Мона: О, Джой, ты такая хмурая! Стивен хороший парень. Тебе повезло.

Стив: Да?

Мона: Конечно. Вот посмотри на меня. Чем мне похвастаться? Нечем.

Стив: Это неправда. Ты всё равно хороший человек, Пит, достойный человек.

Стив ухмыляется.

Стив: ОК, Джой пересаживается к нему поближе и касается его лица. Она смотрит ему в глаза...

Мона ухмыляется и берёт чёрный кубик, решив, что её персонаж Пит потерпит неудачу.

...Пит чувствует её тепло, запах духов — тех самых, которыми она пользовалась в школе.

Мона: И он отворачивается и хватается метлу, весь красный и в смятении. Она идёт за ним в угол.

Стив: Пит, мне так одиноко.

Мона: И несмотря на здравый смысл, несмотря на все инстинкты, он целует её. А потом убегает.

Джоэл: Я просто счастлив. Это будет ужасная трагедия.

Мона: О да.

Мона и Стив поздравляют друг друга. Мона отдает партнеру по сцене Стиву чёрный кубик.

Стив: У нас последний кубик перед Встряской и, Джефф, он твой.

Джефф: Я хочу Создать сцену! Вот что сделаем, если ты не против, Джоэл.

Джоэл: Слушаю.

Джефф: У Стивена Кени полная сумка фентаниловых пластырей и пулевое ранение в икру. Она распухла, в ботинке полно крови, Стивен едва идёт.

Стив: А Джой до сих пор Бог знает где.

Джоэл: Круто. Он пойдёт к тестю.

Джефф: Стивен Кени хочет понять, насколько крепко можно давить на старика, хочет, чтобы ему залатали ногу, но не только, он хочет, чтобы старик дрожал от страха и был готов выполнить любую просьбу. Стивен приходит в роскошный дом Футрелов ночью, грязный, в крови и с помповым дробовиком.

Джоэл: Фантастика. И мы Разрешаем. Ты в такой заднице, Джефф...

Джоэл и Джефф начинают отыгрывать.

Джефф: Где моя дочь?

Джоэл: Я сильно ранен.

Джефф: Где, чёрт подери, Джой?

Джоэл: Она в порядке, и я тебя к ней отведу, но сначала залатай мне ногу.

Джефф: Что в сумке?

Джоэл: Фентаниловые пластыри, целая куча.

Джефф: Боже мой, большего ублюдка свет не видывал.

Джоэл: Приятно познакомиться, все дела. А теперь достань пулю из моей грёбаной ноги.

Джефф: ОК, доктор Футрел очищает кухонный стол и принимается за работу.

Стив: Рана чистая и пуля легко выходит.

Джоэл: Пока Футрел обеззараживает и перевязывает рану, Стивен Кени разрывает упаковку и наклепывает фентаниловый пластырь на плечо. Потом он наводит дробовик на Футрела и говорит: «Давай ключи и кредитку, старик, поедом искать Джой».

Джефф: Я думал, ты знаешь, где она?

Джоэл: Ну, кое-какие идеи имеются.

Джефф: Я с тобой, сынок, никуда не поеду.

Мона, Джефф и Стив украдкой обмениваются взглядами, и Стив тянется к кубику — белому кубику. Вариант хороший, и все согласно кивают. Джоэл видит кубик и понимает, что он должен отыграть успех своего персонажа.

Джоэл: Может, нет, а может, и да. Может быть, ты будешь мужиком, пошлешь меня ко всем чертям, и я найду твою девочку один и просто увезу её куда подальше. Может быть, без тебя и мамочки и всех милых людей из Церкви мира она вяжется во что-то дурное. А, может быть, тот факт, что ты помог преступнику, втянет тебя в какие-нибудь неприятности, кто знает? Точно не я. И он отдаёт доктору дробовик.

Джефф: Вся показная храбрость доктора Футрела улетучивается, и они уезжают в ночь на его белом джипе.

Стив вручает кубик Джеффу. Джефф не может оставить кубик себе и передаёт его Моне.

Стив: А если бы ты решил Разрешать, я бы хотел, чтобы Стивен Кени появился в больнице, когда доктор Футрел на дежурстве. Совсем бы другой был вариант. Но вышло отлично!

Джефф: Я так ненавижу твоего персонажа, Джоэл!

Джоэл: Ну, спасибо!

ВСТРЯСКА

Правила добавления осложнений во время Встряски между актами находятся на странице 39

Стив: Половины кубиков нет. Какие у вас? У меня белый и чёрный. Блин.

Джоэл: Три чёрных. Спасибо, народ, что обломали мой план копить белые кубики.

Мона: Сам напросился. У меня один белый

Джефф: Один чёрный и один белый.

Все бросают кубики. Стив выбрасывает шесть на чёрном кубике и один на белом. Он вычитает из большего меньший результат и получает пять на чёрном. У Джоэла получается всего лишь четыре на чёрном. Мона бросает единичку на белом кубике. У Джеффа пара шестёрок — чёрная и белая — в сумме ноль.

Джоэл: Что это было?

Стив: Мона, мы с тобой решаем, какой будет встряска.

Джоэл: Я кидал три чёрных кубика, как я мог проиграть?

Мона: Не прёт тебе.

Стив: Ладно, мы решаем, какие элементы вводим в Втором акте.

На восьми неиспользованных кубиках, брошенных после Завязки, цифры 1, 1, 2, 3, 4, 5, 6 и 6. Их цвет не имеет значения в данном случае.

Джефф: Ну, вы двое, что там будет?

Мона смотрит в таблицу Встряски на странице 56

Мона: Можно я первая?

Стив: Конечно.

Мона: Хочу что-то из Паранойи. Подходяще смотрится.

Мона кладёт пятёрку.

Стив: ОК, я использую шесть для Неудачи. И что-то конкретное из списка Паранойи. Мне нравится «Внезапное изменение», так что пусть будет четыре.

Мона: Отлично...

Мона смотрит раздел Неудачи.

...я склоняюсь либо к элементу «Хороший план распадается на части», либо к элементу «Глупый план идеально исполнен»...

Джефф и Джоэл: Глупый план! Глупый план!

Мона: Будьте откровенны со мной, парни! ОК, пусть будет глупый план.

Мона берет кубик и вместе со Стивом пишет ещё две карточки с осложнением: «Паранойя — внезапное изменение» и «Неудача — глупый план».

Стив: Отличные новые элементы, народ. Помните, что это коллективное решение, и мы все можем подумать, как ввести их в сюжет. ОК, мы закончили с Первым актом. Давайте прервемся! Кому пива?

Они отдыхают, потягиваются, перекусывают и обсуждают игру. Когда все готовы, начинается Второй акт, и кубики из Первого всё ещё на месте: три чёрных у Джоэла, один белый у Моны и по одному каждого цвета у Стива и Джеффа.

ВТОРОЙ АКТ

Правила Второго акта находятся на странице 43

Пока что было распределено восемь из шестнадцати кубиков. Второй акт играют также, как Первый, по очереди разыгрываются сцены и в конце каждой выдаётся кубик. В отличие от Первого акта, игроки оставляют кубик исхода себе.

Разворачивающаяся катастрофа набирает обороты, Пит Бранч пытается защитить Джой от банды крутых наркотраффикантес, Стивен Кени и доктор Футрел пытаются добиться помощи у местного сонного шерифа. Наконец, Мона берёт последний кубик, объявляет его неудачей (последний кубик всегда «джокер»), и Второй акт заканчивается выстрелом из дробовика Стивена Кени.

Мона: Ура! Ну и катастрофа! В хорошем смысле.

ПОСЛЕДСТВИЯ

Правила Последствий смотрите на странице 47

Стив: ОК, вы знаете что теперь будет. Какие у нас есть кубики? У меня два белых и два чёрных.

Джоэл: Три чёрных и два белых.

Джефф: Два и два.

Мона: Два белых и один чёрный.

Стив: Хорошо, теперь нам надо бросить наши кубики, сложить результаты по цветам и вычесть меньший из большего. И лучше бы это был не ноль. О тебе говорю, Джефф.

Джефф: А что не так с нулём? Потому что я... получу ноль.

Стив: Ноль — это худший исход. Большое значение в чёрном или белом — это хороший исход и, возможно, даже счастливый конец. Вот почему плохо, когда одинаковое количество кубиков каждого цвета.

Мона: Ох.

Они снова бросают, складывают результаты броска по каждому цвету и вычитают меньший из большего. Стив получает три и два на белых кубиках и шесть и два на чёрных, соответственно, в сумме пять на белых и восемь на чёрных. После вычитания из большего меньшего получается конечный результат три на чёрных.

После броска игроки смотрят в таблицу Последствий на странице 58

Стив: Чёрный три. «Жёстко» — в общем верно.

Джоэл: Чёрный два. Ох. «Жестоко».

Джефф: Невероятно. Опять тупик. Чёрт подери, что же хуже всего во вселенной для доктора Футрела?

Джоэл: Может, сесть в тюрьму за убийство зятя?

Мона: Ха, смотрите, две белых тройки и одна чёрная — пять на белом. Отчаяние и унижение, но не слишком плохо. Логично. Значит, Пит в этой заварухе лишится только доброго имени. Кто бы мог подумать?

Стив: Похоже, Последствия начинаются. Готовы делать монтаж?

Джефф и Мона: Да!

Джоэл: ОК, мы знаем, что делать.

Джефф берёт один из четырёх кубиков.

Джефф: Вот это доктор Футрел с закрытыми глазами стреляет Стивену Кени в спину из дробовика.

Джоэл: Быстро.

Мона берёт один из трёх кубиков.

Мона: Вот Пит складывает всё с аптечного прилавка в рюкзак.

Игроки продолжают брать кубики и рассказывать.

Стив: Отлично! Вот Джой нервно курит, ожидая Пита в машине.

Джоэл: Вот Стивен Кени извивается в луже крови, пытаясь вдохнуть и одними губами говоря: «За что?»

Джефф: Перемотка, вот доктор Футрел в суде качает головой, пока его распекает судья.

Мона: Вот Пит в тёмной аптеке звонит в полицию.

Стив: Вот Джой в наручниках лежит на капоте машины, а полицейский говорит с Питом.

Мона: Мне не хватает кубиков.

Джоэл: Возьми мои.

Мона: А так можно?

Стив: Вперёд.

Мона: Вот Пит на следующий день забирает рюкзак из мусорного контейнера.

Джоэл: Обалденно.

Джефф: Вот доктор Футрел в тюрьме узнаёт, что его дочь получила пять лет за ограбление, связанное с наркотиками.

Стив: Вот Джой в драке на тюремном дворе.

Мона: А вот Пит Бранч на своей старой работе в «Роялз» будто ничего не было. Но он изменился — в нём теперь есть что-то тёмное. Он стал плохим человеком — все в городе знают, что случилось, хотя закон его и не покарал. Он своего рода изгой.

Стив: Я прямо сейчас заплачу.

Мона: Вот это да. Да, народ, похоже, это финал!

Джефф: Я вас обожаю. Отлично сыграли.

У меня будет целый парк «Лексусов» — кабриолетов.

Трой Барлоу, «Три короля»

Спасибо, что играете в Фиаско. Очень надеюсь, что вам понравится, и вы поделитесь своими дьявольскими выходками со мной. Буду рад услышать!

Когда мы разрабатывали Фиаско, нашей первоочередной задачей было придумать игру без ведущего. Мы пытались понять, как распределить роли и обязанности за столом таким образом, чтобы всё было легко и гладко. Некоторые из наших соображения на эту тему не нашли своего места в правилах, но я, тем не менее, хотел бы ими поделиться.

Ролевая игра — это социальная активность, которая состоит из причудливой и взрывоопасной смеси творчества, сотрудничества и состязания. Некоторые игры решают эту проблему чётким разделением полномочий. Чаще всего, один человек предлагает ситуацию, а остальные игроки пытаются её разрешить. На мой взгляд, этому главному достается всё веселье, так что в Фиаско все главные, и все что-то придумывают и постоянно оказывают давление на персонажей своих друзей. Для некоторых людей это очень знакомый и естественный стиль игры, но кому-то он может показаться абсолютно безумным. Если для вас это непривычно, то вот вам несколько советов:

Возможность придумывать и предлагать ситуацию — это и свобода, и ответственность. Вы вольны вводить новых персонажей, места и ситуации, но вы обязаны слушать своих друзей и дать возможность их персонажам выглядеть эффектно. Если в Фиаско и существует реальное состязание, то это состязание в создании самой интересной, самой приятной истории для других людей. Обычно наиболее интересные элементы вызывают больше всего проблем у игровых персонажей. Если вы внимательно отнесётесь к вашим друзьям, вы, вероятно, услышите, что ваши друзья считают подходящими проблемами для своих персонажей. Элементы игры, которые они выбирают, декорации сцен, которые они выстраивают — всё это флаги, которыми они размахивают, говоря вам куда надавить и какой именно выбор им предложить. Невероятно важно слушать друг друга.

Хотя у вас есть полное право на введение внезапных поворотов сюжета и новых персонажей, вам необязательно постоянно вводить новые элементы. На самом деле, не делайте этого, если без этого можно обойтись! Когда основная линия игры уже начертана, гораздо лучше строить сюжет на основе того, что уже введено в игру. Вернитесь и усильте то, что уже было упомянуто, и игра станет крайне напряжённой. Если вы просто не уверены, что делать дальше, есть пара фокусов, которыми я постоянно пользуюсь. Во-первых, вспомните предыдущие сцены и посмотрите, нет ли там чего-то интересного, что можно ввести вновь, слегка переиначив. Во-вторых, просмотрите Отношения и Подробности в игре и не стесняйтесь пользоваться ими, особенно если они ещё не были разыграны. И в-третьих, очень рекомендую и почти постоянно использую, когда играю сам, следующий приём: поднимите руки и попросите совета. Весьма вероятно, что кто-то увидел интересный путь развития событий, о котором вы бы никогда не подумали.

Конечно, важно советоваться с друзьями, чтобы убедить-ся, что ваши идеи понятны всем. Ищите согласия и вместе работайте над самой интересной и захватывающей историей. Вы должны хорошо понимать друг друга, когда возникнет проблема передачи права действовать за персонажа другому игроку (можно мне сказать, что твой парень что-то делает? Могу я «заставить» его сделать что-то, если я выбрал успех в сцене?) и при построении сцен (Могу я выступить с хорошей идеей? Могу я ввести что-то, что полностью меняет сюжет?). Как бы вы ни решили эти проблемы со своими друзьями, решение будет верным, только если вы достигли согласия.

И последнее замечание о стиле игры: в Фиаско (и во всех играх без ведущего) очень полезен посредник. Если один игрок хорошо знает правила, пусть он займётся игровым процессом. Он, вероятно, хорошо разбирается, в каком темпе должна идти игра, так что дайте ему подтолкнуть игру или замедлить на особо сочной сцене. У посредника нет дополнительных прав, но он может быть очень полезен, стимулируя динамику игры и направляя её в нужное русло. Обычно всё складывается само собой, но нет ничего плохого в том, чтобы перестраховаться.

И ещё раз спасибо!

Ясон, jason@bullypulpitgames.com

ФИЛЬМОГРАФИЯ

Существуют тысячи фильмов, из которых можно черпать вдохновение для Фиаско. Вот 54 моих любимых.

ЧЕТЫРЕ НЕИДЕАЛЬНЫХ ФИАСКО

- * Просто кровь
- * После прочтения сжечь
- * Фарго
- * Простой план

ДЕСЯТЬ ИСТОРИЧЕСКИХ ПРОВАЛОВ

- * Плохой день в Блэк-Роке
- * Большая рука для маленькой леди
- * Аптечный ковбой
- * Guizi Lai Le (Дьяволы на пороге)
- * Ограбление на Бейкер-стрит
- * Секреты Лос-Анджелеса
- * Перекресток Миллера
- * О где же ты, брат?
- * Предложение
- * Железная хватка

ДЕСЯТЬ ЧУТЬ МЕНЕЕ ЛЕТАЛЬНЫХ ИСТОРИЙ

- * Плохой Санта
- * Бутылочная ракета
- * Рыбка по имени Ванда
- * Найти и доложить
- * Офисное пространство
- * Человек, который копировал
- * Воздух следующего дня
- * Чёрная кошка, белый кот
- * Воспитывая Аризону
- * Пример

ДЕСЯТЬ МЕРЗКИХ КРОВАВЫХ БАНЬ

- * Солдаты Буффало
- * История насилия
- * Залечь на дно в Брюгге
- * Карты, деньги, два ствола
- * Ананасовый экспресс
- * Три короля
- * Зомби по имени Шон
- * Большой куш
- * Путь оружия
- * Настоящая любовь

ДЕСЯТКА НЕГОЛЛИВУДСКОГО РАЗЛИВА

- * Сочувствие г-ну Месть
- * Город Бога
- * Чистое состояние
- * Девять королев
- * Банда изгоев
- * Осьминог
- * Рифифи
- * Большая сделка на улице Мадонны
- * Топкапи
- * Не паникуй

ДЕСЯТЬ НЕ ОКУПИВШИХСЯ ПРЕСТУПЛЕНИЙ

- * Игры дьявола
- * Связь
- * Тельма и Луиза
- * Кража
- * Джеки Браун
- * Давай сделаем это снова
- * С глаз долой
- * Неглубокая могила
- * Два дня в долине
- * Очень дикие штучки

РУССКОЯЗЫЧНЫЕ РЕСУРСЫ

Сайт «Studio 101» www.studio101.ru
 Страница Фиаско.....www.studio101.ru/games/fiasco/
 Деловые контакты «Studio 101»mailbox@studio101.ru
 Ролевая социальная сеть «Imaginaria».....www.imaginaria.ru
 Сообщество поддержки игры. www.imaginaria.ru/se/group/fiasco/

АНГЛОЯЗЫЧНЫЕ РЕСУРСЫ

Сайт Bully Pulpit Games. www.bullypulpitgames.com
 Канал Youtube Bully Pulpit Games. . .www.youtube.com/user/bullypulpitgames
 Деловые контакты Bully Pulpit Games.steve@bullypulpitgames.com
 Фанатские контакты Bully Pulpit Games. jason@bullypulpitgames.com
 Просто болтовня об играх. www.story-games.com/forums/
 Странные новости.....newsoftheweird.blogspot.com/
 Дымящийся ствол..... www.thesmokinggun.com/
 Руководство по избавлению от трупов ask.metafilter.com/7921/
 Создание фальшивых ID www.wikihow.com/Make-a-Fake-ID
 Избегание объятий с медведями dnr.alaska.gov/parks/safety/bears.htm



ШНАРГАЛКА

ЗАВЯЗКА, СТРАНИЦА 15

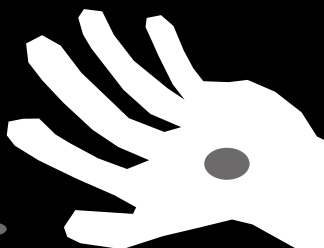
- * Выберите Шаблон
- * Бросьте игральные кубики в центр стола
- * Создайте сеть Отношений и Подробностей
- * Придумайте персонажей, связанных между собой Отношениями и Подробностями
- * Сложите кубики обратно в центр стола

РОЗЫГРЫШ СЦЕН, СТРАНИЦА 27

- * Во время вашего хода ваш персонаж активен. Выбирайте, Создавать или Разрешать сцену
- * Если вы Создаёте, придумайте сцену сами. Если вы Разрешаете, ваши друзья придумают сцену для вас
- * Начните сцену. Определите её исход
- * Если вы Создаёте сцену, получите кубик от друзей. Если вы Разрешаете сцену, выберите кубик и исход сами
- * Если сейчас Первый акт, отдайте кубик исхода другому игроку. Если сейчас Второй акт, оставьте кубик себе
- * Закончите сцену в соответствии с цветом кубика

ПЕРВЫЙ АКТ, СТРАНИЦА 35

- * Ходите по очереди. В ваш ход ваш персонаж активен
- * Когда в центре стола остается только половина кубиков, Первый акт заканчивается



ВСТРЯСКА, СТРАНИЦА. 39

- * В конце Первого акта бросьте скопившиеся кубики. Посчитайте результат на чёрных и белых кубиках
- * Если у вас самый большой результат в любом цвете, вы можете добавить пару осложнений
- * Бросьте неиспользованные кубики
- * Посмотрите таблицу Встряски на странице 56
- * Снова сложите кубики на центр стола. Оставьте себе кубики, полученные в ходе Первого акта
- * Прервитесь, потянитесь и перекусите. Поговорите об игре, обсудите особо удачные моменты

ВТОРОЙ АКТ, СТРАНИЦА 43

- * Ходите по очереди. Во время вашего хода ваш персонаж активен
- * Последний кубик «джокер» — он может быть как чёрным, так и белым. Когда последний кубик распределён, Второй акт заканчивается

ПОСЛЕДСТВИЯ, СТРАНИЦА 47

- * Бросьте все накопившиеся за игру кубики перед собой. Просуммируйте их по цвету, как во время Встряски. Из большей суммы вычтите меньшую
- * Посмотрите таблицу Последствий на странице 58
- * Разыграйте Последствия как монтаж, где каждый кубик даёт право на одно заявление, начинающееся со слов «вот это», связанное с вашим персонажем
- * Когда кубики кончатся, сюжет завершается